



Sveriges lantbruksuniversitet  
Swedish University of Agricultural Sciences

Fakulteten för naturresurser  
och jordbruksvetenskap



# DESIGN THINKING I ÅRSTAVIKEN

Ett konceptuellt gestaltningsförslag  
för ökad offentlig yta i förtätad stadsmiljö

**Sofia Bergsten & Frida Frogsjö**

Examensarbete • 30 hp  
Landskapsarkitektprogrammet, Ultuna  
Institutionen för stad och land  
Uppsala 2019





Sveriges lantbruksuniversitet, fakulteten för naturresurser och jordbruksvetenskap

Institutionen för stad och land, avdelningen för landskapsarkitektur, Uppsala

Examensarbete för yrkesexamen vid landskapsarkitekturprogrammet, Ultuna

Kurs: EX0860, Självständigt arbete i landskapsarkitektur, A2E - landskapsarkitekturprogrammet – Uppsala, 30 hp

Kursansvarig institution: institutionen för stad och land

Nivå: Avancerad A2E

© 2019 Sofia Bergsten & Frida Frogsjö, e-post: h.sofia.k.bergsten@gmail.com & frogsjofrida@gmail.com

Titel på svenska: Design Thinking i Årstaviken – ett konceptuellt gestaltungsförslag för ökad offentlig yta i förtätad stadsmiljö

Titel på engelska: Design Thinking in Årstaviken – a conceptual design proposal for increasing public space in cities

Handledare: Sylvia Dovlén, SLU, institutionen för stad och land

Examinator: Daniel Bergquist, SLU, institutionen för stad och land

Biträdande examinator: Vera Vicenzotti, SLU, institutionen för stad och land

Omslagsbild: Inzoomad planillustration klippan, Frida Frogsjö

Upphovsrätt: Samtliga bilder/foton/illustrationer/kartor i examensarbetet publiceras med tillstånd från upphovsrättsinnehavaren. Där inget annat anges är de författarnas egna

Originalformat: A4 liggande

Nyckelord: *Design Thinking, blåstruktur, landskapsarkitektur, förtätning, medborgarinvolvering, medborgarprocesser, public participation, landscape architecture, densification, design on water*

Elektronisk publicering: <https://stud.epsilon.slu.se>

## Hej,

Kul att du hittat hit! Framför dig har du resultatet av 5 år – och kanske mer specifikt – 5 månaders intensivt arbete vilket avslutar livskapitlet *Landskapsarkitektstudenter 300 hp* och öppnar dörren för *Landskapsarkitekter 4 life*.

Vi har alltid ansett att god design handlar om problemlösning och att *riktigt* god design är förankrad hos de människor som använder den. Med det här arbetet har vi tagit oss an ett nytt sätt att se på detta och genom ett konceptuellt gestaltungsförslag visat hur det går att kombinera verkliga behov med specifik expertis. Spännande, eller hur? Välkommen att läsa vidare!

---

*Tack till alla som tog sig tid att prata med oss på plats i Årstaviken. Ett särskilt stort tack till Birgitta som följde arbetet och deltog i flera av våra workshops.*

*Sylvia, ett varmt tack till dig för ett lysande handledarskap.*



FRIDA FROGSJÖ & SOFIA BERGSTEN

# SAMMANDRAG

I mål angivna i Agenda 2030 uppmanas FN:s medlemsländer att jobba enligt en rad olika hållbarhetsaspekter. Däribland behandlas mål för hållbar stadsplanering. Samtidigt pågår en global trend av ökad urbanisering, vilket i många fall leder till förtätning inom befintliga stadsstrukturer. I Stockholm har förtätningsprojekt i vissa fall lett till att offentliga ytor bebyggs. Följden av att offentliga ytor försvinner kan bli att intilliggande miljöer får en ökad belastning och på sikt både blir slitna och underdimensionerade för sitt syfte. En sådan underdimensionerad plats är promenadstråket längs Årstaviken, som är ett uppskattat grönområde med vattennära läge utmed Södermalms södra sida i Stockholm.

I Agenda 2030 uppmanas medlemsländerna att jobba för inkludering av medborgare i stadsplaneringsprocesser. Design Thinking är en metod för att involvera användarna kontinuerligt genom designprocessen. Syftet med arbetet

är att grunda och fortlöpande förankra gestaltningsmässiga beslut i användares behov på en specifik plats i ett landskapsarkitekturprojekt med hjälp av metoden Design Thinking. Arbetet appliceras på en tätbebyggd innerstadsdel i Stockholm där förtätning har medfört ett behov av utökad offentlig miljö. Frågeställningen som arbetet ämnar besvara är: *Vilka är de platsspecifika behoven i Årstaviken ur ett användarperspektiv och hur kan de mötas i ett konceptuellt gestaltningsförslag baserat på metoden Design Thinking?*

Huvudmetoden för det här arbetet är just Design Thinking. Metoden används vanligen inom utvecklings- och designyrken och ämnar att skapa en lösningsorienterad designprocess där idéer grundas i information erhållen av användaren. Fokus ligger på att bilda en djupare förståelse för de underliggande problemen kopplade till användandet av, i det här fallet, en plats. I arbetet följs Design Thinking-metodens olika steg. Där det funnits utrymme har

också delmetoder modifierats och utvecklats för att bättre passa det landskapsarkitektoniska perspektivet.

Baserat på ett arbetssätt enligt Design Thinking-metodens olika steg och deltagandet av användarna i Årstaviken, presenteras avslutningsvis ett konceptuellt gestaltningsförslag på hur de offentliga ytorna i Årstaviken kan utökas för att lösa de problem som finns där. De beslut som tagits, vilka lett fram till detta konceptuella gestaltningsförslag, är i alla steg förankrade med Årstavikens användare. Därmed har vi med det här arbetet visat att Design Thinking är en möjlig metod att använda för gestaltning inom landskapsarkitektur. Med urvalet av delmetoder som använts, skulle detta arbete möjligen kunna användas som referens för hur man kan arbeta med Design Thinking i andra landskapsarkitekturprojekt.

Avslutningsvis diskuteras val av metod samt resultat.



# ABSTRACT

In goals set in Agenda 2030, the member states of the UN are obligated to work according to a number of different sustainability aspects. These include goals for sustainable urban planning. In parallel there is an ongoing global trend of urbanization, which in many cases leads to densification within existing urban structures. In Stockholm, densification projects have in some cases been done at the expense of public space. The consequence of decreasing public spaces might mean increased use of nearby environments and in the long term these may become underdimensioned for their purpose and overly worn. An example of such a place is the promenade along Årstaviken, which is a popular green area with a waterfront location along the south side of Södermalm, Stockholm.

In Agenda 2030, the member states are invited to work for the inclusion of citizens in urban planning processes. Design Thinking is a method

for involving users continuously throughout the design process. The aim of this thesis is to base and continuously anchor design related decisions with the users of a specific place in a landscape architecture project by using the method Design Thinking. The thesis is applied to a densely populated inner city district in Stockholm where densification has resulted in a need for increased public space. The question that this thesis aims to answer is: *What are the specific needs in Årstaviken from the perspective of the users and how can these be met in a conceptual design proposal based on the method Design Thinking?*

The main method for this thesis is Design Thinking. The method is commonly used in development and design professions and aims to create a solution-oriented design process in which ideas are based on information obtained by the user. Focus is on forming a deeper understanding of the underlying problems associated with

the use of, in this case, a site. The thesis follows the different steps of the Design Thinking method. Where there was opportunities to do so, sub-methods have also been modified and developed to better fit the landscape architectural perspective.

Based on the Design Thinking method and the participation of the users in Årstaviken, a conceptual design proposal is presented, showing how the public spaces in Årstaviken can be increased to solve the problems that exist there. The decisions that have been made, which led to this conceptual design proposal, are in every step anchored with the users of Årstaviken. With this thesis we have shown that Design Thinking is a possible method to use when designing for a landscape architectural project. With the selection of sub-methods, this work could possibly be used as a reference on how to work with Design Thinking in other landscape architectural projects.

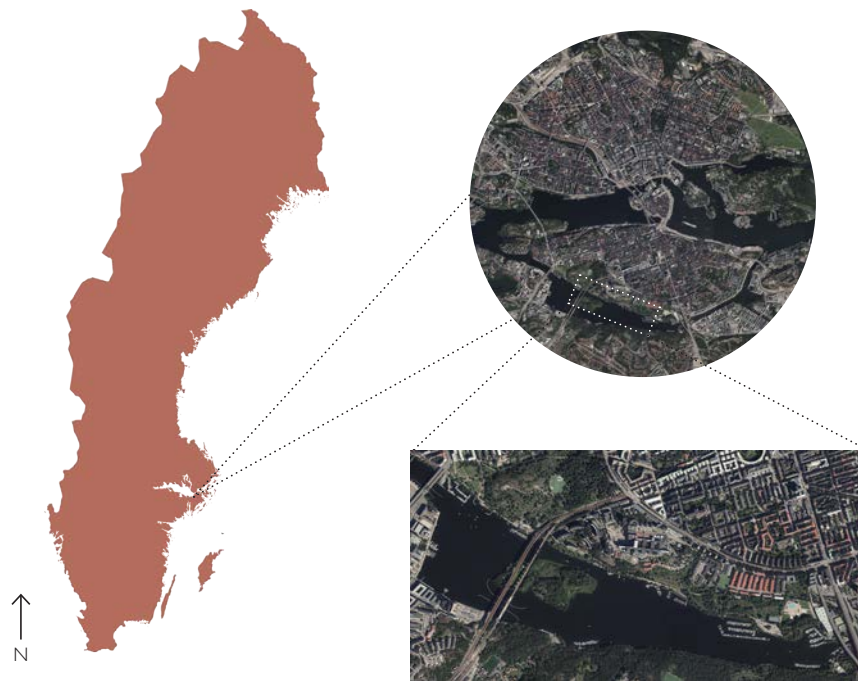
Finally, the choice of method and results are discussed.



# ENGLISH SUMMARY

## Introduction

In 2015 the members of the UN agreed on 17 goals for developing a sustainable world in the agreement of Agenda 2030 (Agenda 2030-delegationen 2019). The 11th goal concerns sustainable cities and the sub-goals, 11.3 and 11.7, establish the goals of working for a participant-based urban planning to ensure a future with sustainable green areas and public environments. Sweden is currently going through an urbanization and the capital city of Stockholm is growing more dense (SCB 2019). To make sure that the development is sustainable and well rooted with the community it is important to create a good dialogue (Boverket 2015a). Through the years one theory has been well established in Sweden when it comes to supporting the process of public participation – Arnstein's Ladder. But as this theory was first published in the 1960's we look to Design Thinking as a more contemporary method for dealing with public participation. Design Thinking is a process for creative problem solving where you aim to get a deeper understanding of a problem by drawing on the experiences of the people who use it (IDEO University 2018a) – in this case, a public place in Stockholm called Årstaviken.



Årstavikens location in Stockholm and Sweden (figure 1).

## Aim & research question

The aim of this thesis is to base and continuously anchor design related decisions with the users of a specific place in a landscape architecture project by using the method Design Thinking. The study is applied to a densified district in Stockholm where there is a need of extended public space. The research question for this thesis is: *What are the specific needs in Årstaviken from the perspective of the users and how can these be met in a conceptual design proposal based on the method Design Thinking?*

## Method

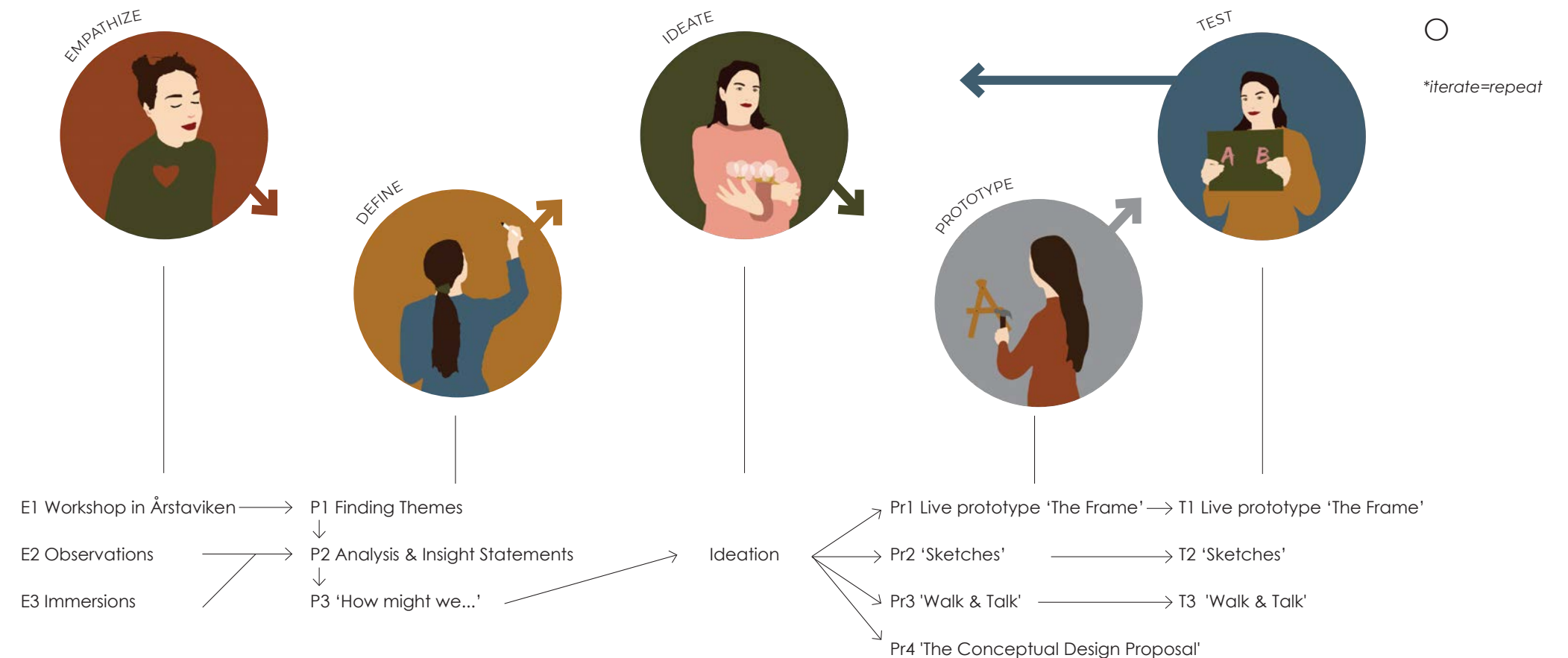
In this thesis we used Design Thinking as our main method. Design Thinking is a method for finding innovative solutions by involving the user in the design process (IDEO University 2018a). It does so by problem solving. But instead of solely focusing on solving a problem, focus is placed on investigating the fundamental problem in the task, which can lead to better and more suitable solutions (Griffin et al. 2015). The core of Design Thinking is empathizing, which means that not only do you listen to the users, you also immerse yourself into them to better understand what creates the problems (Hammarbäck 2018). As a method, Design Thinking is divided into five steps (IDEO University 2018a). The first step, *empathize*, is about getting to know the users and their problem. In the second step, *define*, you analyze and filter your findings and create a problem statement. The third step is *ideate*, where you come up with creative ideas to solve the problem. The fourth step is *prototype* where you build rough prototypes to make your idea tangible. At the fifth step, *test*, you reconnect with the users to test your idea via your prototype and collect their



feedback. You continue to iterate\* between these last three steps, in a so called feedback loop, until your proposal meets the requirements you are aiming for.

In this thesis we performed three full iterations and finished on the fourth with one last prototype. The methods for these, and what stage they were performed in, are listed here to the right.

Other methods used in this thesis were semi-structured interviews and an overview of literature on the subject.



A schematic figure of the Design Thinking process including our sub-methods displayed in their chronological order (figure 9).

## Result

The methods used in Design Thinking provided us with information about Årstaviken and the problems that needed solving, for example in workshops and observations. The information was then analysed and resulted in insight statements and later three design questions, which were:

- » Where in Årstaviken could we expand the public space in order to accommodate more activities, improve the traffic situation and solve the problem of security and exclusion?

- » How might we create activities that make it attractive for different constellations of users to stay longer in Årstaviken?
- » How might we design paths that can accommodate the users who wants to use Årstaviken for exercise and transportation?

These questions were then processed and furthered developed in ideations, prototypes and tests with the users in Årstaviken. The findings

were summarized in the final prototype, Pr4 'The Conceptual Design', containing suggestions on how to solve the problems identified via the users. In this prototype we presented a program, a list of measures taken to implement the program and a design concept. This was then illustrated in a general plan and then three places were presented which showcased our solutions.



## Program & measures

The aim of the program is to take the knowledge gained in previous stages of Design Thinking and use it as a stepping stone for design. The program is presented below, together with the measures taken to meet these.

*Design places in Årstaviken for both the individual visitor and the group.*

- » By creating different sort of spaces suitable for different types of group sizes.
- » By providing space for different types of activities.
- » By removing privatised structures, e.g. closed off boat docks, on the water to make space available for the public use.

*Value the existing landscape characters in Årstaviken and create new ones to complement these with.*

- » With the help of new structures on water increase public space on water and thereby preserving appreciated environments on land.
- » By incorporating appreciated urban elements like the Årsta bridges in the design.
- » By preserving the vistas at Årsta holmar.
- » By preserving certain parts of mainland Årstaviken that are appreciated as is.

*Create paths to improve the flow of the movement in Årstaviken.*

- » By designing paths on the water, scatter the amount of people using the current paths on land and thereby also reducing the risk of conflicts.
- » Ensure continuous movement by creating paths that are separated from the spaces planned along these.
- » By re-connecting the path back to land on several locations, making it possible to do different rounds along Årstaviken and also increasing the sense of safety by having the option to leave the path.

---

*On the next page we present a summary of the conceptual design proposal.*

---

## Discussion

In this thesis we have investigated how the Design Thinking method can be used in a landscape architecture project of this size. The result has shown that it is possible to base and continuously anchor important decisions with the users of the site and thus work out a design proposal.

Since this thesis follows the Design Thinking steps, one could take up where we left off and continue the iteration. In this case, this would mean taking prototype 4 'The Conceptual Design Proposal' to Årstaviken to carry out a test of what the users think of the proposal so far. With feedback from that test,

one could then continue to develop the proposal further. Such a continuation might perhaps lead to the proposal ultimately meeting more needs and also technical requirements for a finished design, which we chose not to deal with within the framework of our thesis.

Our main contribution with this thesis is the insight that Design Thinking can be used as a method for landscape architecture. The main working model for Design Thinking, which we used, was relatively broad and the five steps worked mostly as overall guidelines for how to work. In order to adjust the

method for our project, we then had to choose different sub-methods in each step. For example, we chose to build and test our prototypes through the sub-method 'The Frame', which we developed ourselves. Similarly, we believe that all sub-methods we developed can be applied to other landscape architectural projects. We see this as a contribution to further research and help to others who want to use Design Thinking in landscape architecture.



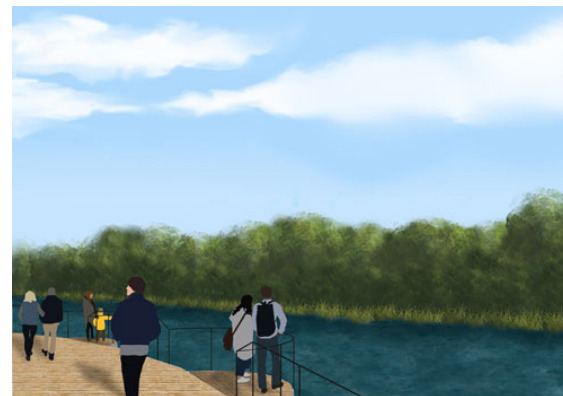
### The Spot

The spot extends the character of the city out on the water. It offers social spaces for the community and can also facilitate different types of activities. The spot is primarily focused on activities for larger groups. A seating area, structured as an amphitheater, is placed around one of Årstavikens appreciated urban elements – the Årsta bridges – thereby making use of an existing structure in the landscape character. The spot is located along a narrow part of the path on land, which helps scatter the masses of people, easing the pressure on land.

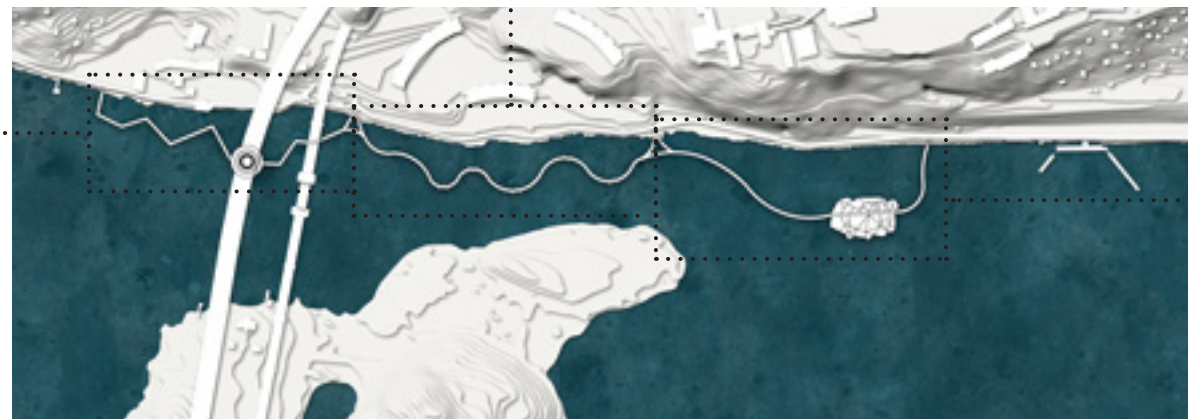


### The Trail

The trail highlights what nature has to offer in Årstaviken. The site mainly offers small rooms along the path for the individual and aims to let users stop for a nature experience without hindering the flow on the path. This place is made to accentuate the organic character of the surrounding



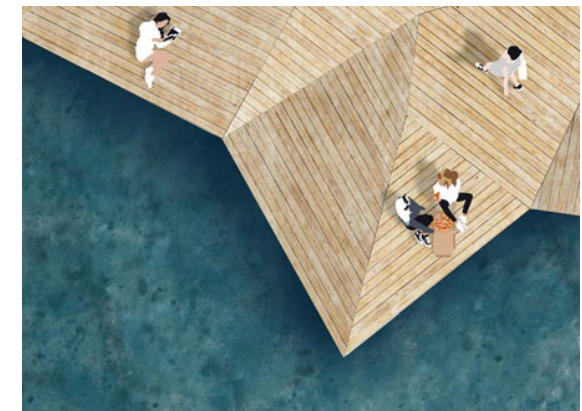
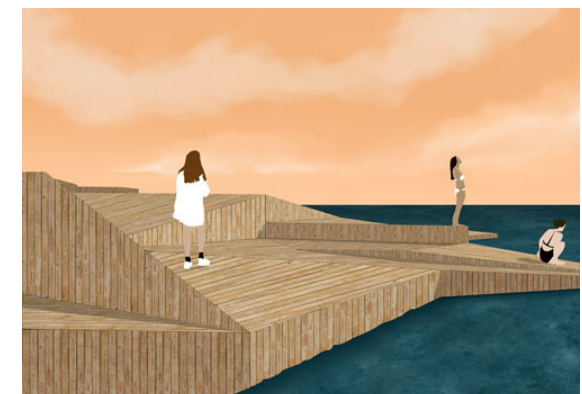
landscape and the generous curvature's purpose is to create more amount of public space. The main activity that the trail offers is centered on walking and peacefully taking in the nature.



The concept for the design is illustrated by three types of places at three locations in Årstaviken. To achieve the design, changes have been made on both water and land. E.g. three piers, dedicated to private boat clubs, have been removed to make room for the new design (figure 34).

### The Cliff

The cliff is where urban and nature characters meet. This place offers both small and large rooms, for both individual visitors and people in groups, on a cliff-like structure made of wood. The cliff is made to harmonize with the surrounding landscape and its main function is to increase the public space in Årstaviken. The paths connect to the cliff in two places, making it accessible and allowing a circular flow of people by being on one level while the cliff that otherwise varies in height and shape. The main activity of the cliff is centered on bathing and socializing.





# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

## INLEDNING

- 13 Introduktion
- 14 Syfte
- 14 Frågeställning
- 15 Avgränsningar

## BAKGRUND

- 17 Förtätningens effekt på offentliga miljöer
- 18 Medborgardialog
- 19 Blåstruktur & människan
- 20 Årstaviken

## TEORI

- 23 Arnsteins steg
- 25 Design Thinking

## METOD

- 29 Design Thinking
  - 30 Steg 1. Empatisera
  - 34 Steg 2. Problematisera
  - 36 Steg 3. Idégenerera
  - 37 Steg 4. Prototypa
  - 40 Steg 5. Testa
- 42 Övriga metoder
  - 42 Kunskapsöversikt inom litteraturen
  - 42 Semistrukturerad intervjuteknik

## RESULTAT

- 45 E1 Workshop i Årstaviken
- 46 P1 Tematisering (E1)
- 47 P2 Analys & insiktsformulering (E1)
- 48 E2 Observationer
  - 48 Observation 1
  - 48 Observation 2
  - 48 Observation 3
- 49 P2 Analys & insiktsformulering (E2)
- 50 E3 Upplevelsestudier
  - 50 Scenario 1 – Otrygghet
  - 50 Scenario 2 – ‘Den stressade cyklisten’
- 51 P2 Analys & insiktsformulering (E3)
- 52 P3 Designfråga



53	Pr1 & T1 Liveprototyp 'tavlan'
55	Pr2 & T2 'Frimärksskisser'
56	Pr3 & T3 'Walk & Talk'
57	Pr4 Den konceptuella gestaltningen
57	Gestaltningsprogram
58	Åtgärder
59	Formgivningskoncept
61	Torget
64	Klippan
67	Stigen

**DISKUSSION**

71	Teori och bakgrund
73	Metod
75	Resultat

**BILAGOR**

81	Bilaga 1
81	Bilaga 2
82	Bilaga 3
83	Bilaga 4

**REFERENSER**

87	Textreferenser
89	Icke publicerat material
90	Figurreferenser



# INLEDNING

I **DETTA KAPITEL INTRODUCERAS** ämnet vilket detta arbete behandlar övergripligt. Därefter redogör vi för syftet och frågeställningen. Inledningskapitlet avslutas med en beskrivning av de avgränsningar som gjorts.



# Introduktion

Under 2017 ökade Sveriges befolkning med 125 084 invånare (SCB 2019). I takt med befolkningsökningen pågår det samtidigt en urbanisering i Sverige. Med urbanisering menas det fenomen då människor väljer att flytta från landsbygden för att bosätta sig i städer (NE 2019). Siffror från SCB (2018) visar att 87 procent av Sveriges befolkning är bosatta i tätorter. För att människor ska kunna bosätta sig i våra största tätorter krävs det ofta nybyggnation av bostäder och i många fall planeras dessa att byggas inom befintlig stadsstruktur genom, så kallad, förtätning.

Förtätning medför att fler människor vistas på de grönområden och offentliga miljöer som redan finns i staden (Boverket 2016a). Slitaget på dessa ytor blir högre och nyproducerade byggnader kan dessutom påverka det omgivande lokala klimatet och miljöerna negativt genom till exempel hård vind och tung slagskugga (ibid). Hur kan man arbeta för att bibehålla de värden som finns i de offentliga miljöerna och samtidigt förankra användandet av platserna hos medborgarna? Frågan är komplicerad och även uppmärksammas på högsta globala nivå.

Hösten 2015 klubbade FN igenom en handlingsplan med målet att uppnå en hållbar värld och framtid till år 2030 (Agenda 2030-delegationen 2019). Denna handlingsplan gäller

för samtliga medlemsländer och går under namnet *Agenda 2030*. Agenda 2030 grundas i hållbar utveckling och består av 17 globala mål och 169 delmål som verkar för en ekonomisk, social och ekologisk framtid (Regeringskansliet u.å.). I målen som fastlades i Agenda 2030 berörs bland annat frågor om människors boendemiljöer, exempelvis i det 11:e globala målet som handlar om hållbara samhällen. Delmålen 11.3\* och 11.7\*\* behandlar urbanisering och grönområden och kan anses särskilt intressanta för en landskapsarkitekt. Sammanfattat fastslår de målet om att arbeta för en deltagandebaserad stadsplanering för att säkerställa en framtid med hållbara och inkluderande grönområden och offentliga miljöer.

När Sveriges städer fortsätter att förtätas, vad händer då med de offentliga miljöer som redan har högt besöksstryck och hur kan dessa platser bibehålla sin funktion och mening? Enligt 11:e målet i Agenda 2030 är medborgarinvolvering en basal del av arbetet för att skapa hållbara miljöer i staden (Regeringskansliet u.å.). Att arbeta med medborgarna – det vill säga användarna av stadens offentliga miljöer, kan därför vara en väg till att nå detta. Boverket menar att chanserna för att skapa väl fungerande offentliga miljöer ökar när användare och andra aktörer involveras i ett tidigt skede (Boverket

2015a). Detta kan ge positiva följd effekter i form av ökad trivsel, mindre skadegörelse samt ökad chans att folk bor kvar under längre tid (ibid).

En metod för att involvera användare är *Design Thinking* (IDEO University 2018a). Metoden används idag främst inom utvecklings- och designyrken. Inom stadsplanering finns flera etablerade metoder för deltagarinvolvering men Design Thinking är i dagsläget en relativt oprövad metod för gestaltning inom landskapsarkitektur. Metoden är uppbyggd enligt ett arbetssätt som med ett användarperspektiv, tillämpat på landskapsarkitektur, kan ge djupare förståelse för underliggande problem i offentliga miljöer och på så vis hjälpa landskapsarkitekten att komma fram till nytänkande och kreativa lösningar (Lindqvist 2018).

Stockholm är Sveriges största stad och även den stad som växer i snabbast takt (Olshov 2017; SCB 2019). Under 2017 nyproducerades 48 227 nya lägenheter varav 5 140 av dessa i Stockholm (SCB 2019). Stockholm utmärker sig dessutom i den bemärkelse att stora delar av innerstaden består av vatten. Vatten utgör dock stora öppna ytor som för användarna ofta inte är fysiskt tillgängliga att tillträda. Människor trivs ofta med att vistas vid vatten (Matsuoka & Kaplan 2008). Offentliga ytor nära vatten är därför vanligtvis mycket populära och får ett högt

besöksstryck. Gångvägen längs Årstaviken på Södermalm i Stockholm, är just en sådan populär plats som många människor använder för rekreation, motion och transport. I Stockholms stads parkplan beskrivs området som en plats med mycket högt besöksstryck där det finns behov av upprustning och utökat underhåll (Södermalms stadsdelsförvaltning 2009).

I detta arbete ämnar vi applicera metoden Design Thinking på ett landskapsarkitektprojekt i Årstaviken. Genom ett konceptuellt gestaltungsförslag vill vi, som landskapsarkitektstudenter, illustrera hur användarnas kunskaper och behov i offentlig miljö kan kombineras med landskapsarkitektens expertis. Vår förhoppning är att detta kan bli ett exempel på hur förtätade stadsmiljöer kan göras mer trivsamma för människor och samtidigt visa hur dessa kan samspela med de ytor och värden som finns att tillgå på blåstruktur. Då förtätning i staden ofta görs på bekostnad av offentliga miljöer och grönytor bör det understrykas att detta arbete inte behandlar offentliga miljöer kopplat till blåstruktur som en ersättning till ytor på land, utan som ett komplement till områden vars närområden blivit så förtätade att yta för utevistelse är en bristvara.



\* *Delmål 11:3* – "Till 2030 verka för en inkluderande och hållbar urbanisering samt förbättra kapaciteten för deltagandebaserad, integrerad och hållbar planering och förvaltning av bosättningar i alla länder." (Regeringskansliet u.å. s.23).

\*\* *Delmål 11:7* – "Senast 2030 tillhandahålla universell tillgång till säkra, inkluderande och tillgängliga grönområden och offentliga platser, i synnerhet för kvinnor och barn, äldre personer och personer med funktionsnedsättning." (Regeringskansliet u.å. s.23).

# Syfte



Med begreppet deltagandebaserad stadsplanering menas att medborgarna är involverade i beslutsfattande processer.

Hädanefter när vi använder vi oss av ordet *medborgare* pratar vi övergripande om stadsplanering. När vi pratar mer lokalt om en plats och dess användning kommer ordet *användare* att tillämpas.

Syftet med arbetet är att grunda och fortlöpande förankra gestaltningsmässiga beslut i användares behov på en specifik plats i ett landskapsarkitekturprojekt med hjälp av metoden Design Thinking.

# Frågeställning

*Vilka är de platsspecifika behoven i Årstaviken ur ett användarperspektiv och hur kan de mötas i ett konceptuellt gestaltningsförslag baserat på metoden Design Thinking?*

# Avgränsningar

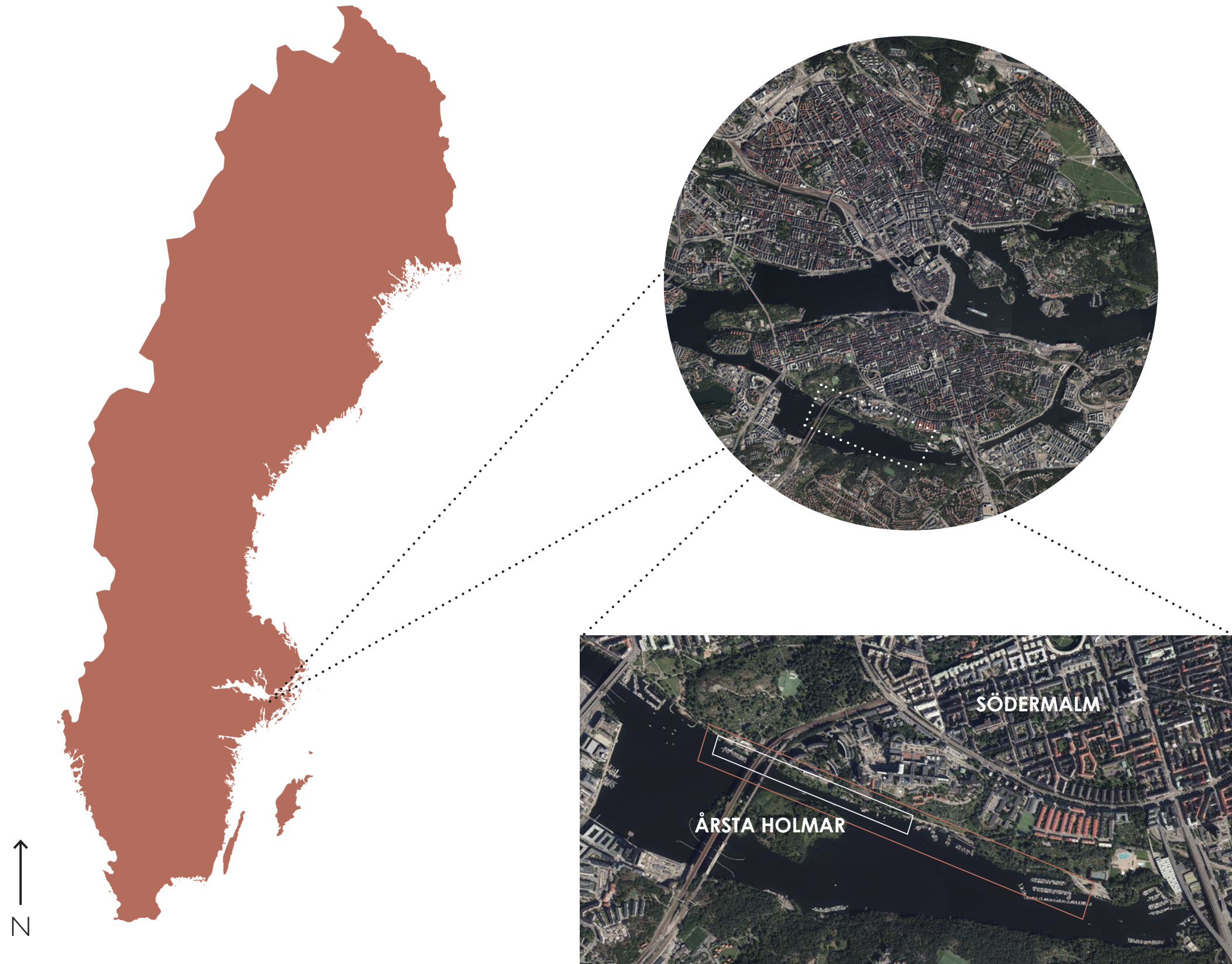
Arbetet appliceras på en tätbebyggd innerstadsdel i Stockholm där förtätning har medfört ett behov av utökad offentlig miljö. Geografiskt avgränsas arbetet till vatten- och landområdet vid Årstaviken, på Södermalm. Området har dels en gestaltningsmässig avgränsning (vit linje) och dels en avgränsning för analys (rosa linje), se figur 1 på nästa sida. Vidare när Årstaviken omnämns är det den senare geografiska avgränsning som menas.

Arbetet avgränsas metodiskt till att fokusera på huvudmetoden Design Thinking. Delmomenten i denna metod används på ett sådant vis som lämpligen stämmer överens med ämnet landskapsarkitektur.

Gestaltningsmässigt avgränsas arbetet till att redovisas schematiskt och konceptuellt och inte enligt regelverket för tekniska bygghandlingar.

Lagstadgade aspekter rörande exempelvis landskapsbildsskydd, strandskydd samt EU:s vattendirektiv är aspekter som bör behandlas som eventuella begränsningar i ett arbete av den här sorten. På liknande vis är den befintliga gestaltningen och utformningen på platsen, samt funktioner som båttrafik på vattnet, faktorer som kan innebära begränsningar. I det konceptuella skedet som det här arbetet kommer verka inom kommer vi dock inte låta dessa aspekter och faktorer begränsa innovativa lösningar men vid en potentiellt framtida realisering är detta något som behöver undersökas närmare.





Figur 1. Årstavikens geografiska placering i förhållande till Stockholm och Sverige.

Sverigekarta: Copyright (c) Free Vector Maps.com

Stockholmskarta: GSD-Ortofoto 1m färg © Lantmäteriet, tillägg gjorda av Sofia Bergsten & Frida Frogsjö (2019).

Årstavikenkarta: GSD-Ortofoto 1m färg © Lantmäteriet, tillägg gjorda av Sofia Bergsten & Frida Frogsjö (2019).

# BAKGRUND

**I BAKGRUNDSKAPITLET UTFORSKAR** vi de ämnessfärer vilka vi har tagit avstamp från i det här arbetet. Bakgrundskapetlet bygger på den fakta som erhöles under kunskapsöversikten inom litteraturen samt under intervjuerna, vilka beskrivs närmare i metodkapitlet på sidan 28. Först redogör vi för de effekter urbanisering medför i staden i form av förtätning. Sedan beskriver vi hur man i Stockholms stad arbetar med medborgardialog. Därefter beskriver vi vattnets effekt på människan. Information om projektplatsen Årstaviken avslutar detta kapitel.



# Förtätningens effekt på offentliga miljöer

Ordet förtätning förekommer ofta i planeringssammanhang. I översiktsplaner runt om i Sverige föreslås förtätning ofta som lösning på mål som kommunerna sätter upp (Boverket 2016b). I många fall handlar dessa mål om att skapa mer attraktiva städer för att öka invånarantalet. Boverket skriver att förtätning ofta kopplas ihop med värden vilka kan bidra till en mängd olika sociala, ekologiska och ekonomiska vinningar (Boverket 2016). Ett exempel på en sådan vinning kan vara att man, genom att förtäta inom befintlig stad, kan använda befintlig infrastruktur vilket är ett ekonomiskt incitament. Ett annat kan vara att man bevarar ett annars planlagt skogsområde vilket är en ekologisk vinning. Men alltför mycket förtätning kan också leda till negativa konsekvenser i en stad. I dagens allt mer tätbebyggda städer är det ofta de offentliga miljöerna\* som påverkas av effekterna av förtätningen. I många fall uppstår det problem när platserna inte längre är dimensionerade för den mängd människor som vistas där vilket leder till trängsel och ökat slitage (Boverket

2016b). Problemet återfinns även i att platserna förlorar viktiga värden i samband med förtätningen, såsom tillgång på solljus och inslag av grön- och blåstruktur (ibid). Enligt en rapport från Stockholm stad beräknas befolkningen öka med 128 000 invånare under de kommande 10 åren och år 2022 förväntas invånarantalet i Stockholm ha passerat en miljon. 169 000 invånare förväntas då bo i nyproducerade bostäder som ska färdigställas under de kommande tio åren (Stockholms stad 2018b). Många delar av Stockholm begränsas i sin tillväxt på grund av det omgivande vattnet. I och med förtätningen blir det högre konkurrens om fria landytor vilket gör att offentliga miljöer ibland byggs bort eller att nyanlagda offentliga miljöer redan från början är underdimensionerade för sitt syfte.

På Södermalm i Stockholm finns det få ytor kvar som inte är bebyggda. Men även där sker förtätningsprojekt, bland annat på natur- och parkmark i Malongenparken, Bergsgruvan park, en grönklädd slänt längs Lundagatan och på en bergsklack i korsningen av Skånegatan/Renstiernas gata

(Stockholm direkt 2016). Alla dessa platser är i skrivande stund offentliga miljöer och ett flertal av dem är belägna inom promenadavstånd från Årstaviken. Södermalm är den platsen i Sverige där flest detaljplaner överklagas av privatpersoner och förtätning beskrivs som den vanligaste orsaken till överklagande (SVT nyheter 2016).



*\*Offentliga miljöer – I det här arbetet används begreppet 'offentliga miljöer' vilket baseras på 1 kap. 2 § i ordningslag (SFS 1993:1617) och i huvudsak syftar på stadens gator, vägar, torg, parker och naturområden av vilka är upplåtna för allmänt bruk.*

# Medborgardialog

○ Med begreppet medborgardialog menas den process inom arkitektur och stadsbyggnad där människor som är intresserade eller berörda av planarbete för en plats får uttrycka synpunkter och åsikter gällande projektet (Stockholms stad 2016).

\*Kapitel 5 paragraf 11 och 12.

Medborgardialog kan beskrivas som en process där människor som vistas i en stad eller på en plats bjuds in till att samtala kring utvecklingsfrågor rörande dessa (Stockholms stad 2016). Att, som medborgare, få uttrycka sig i sådana dialoger har en rättslig förankring. Enligt plan- och bygglagen\* är medborgardialog, i form av samråd, en lagstadgad process i samband med framtagande av planförslag (Sveriges riksdag 2010).

Medborgardialog används för att främja medborgarnas inflytande i hur staden och deras närmiljö utvecklas och förändras. Men det är även till för att öka stadsplanerarnas insikt i hur en plats kan planeras för att bli trivsamt för de människor som använder den. Stockholms stad skriver i sin strategi för medborgardialog att *“Arbetet med medborgardialoger ska skapa en starkare känsla av samhörighet och tillit i lokalsamhället, samt generera insikter till den löpande verksamhetsutvecklingen.”* (Stockholms stad 2016, s. 2). Vidare beskriver Stockholms stad att en medborgardialog inte enbart ska vara ett forum för information om projekt, utan att dialogen ska ske i ett stadie då det fortfarande går att påverka de frågor som diskuteras (ibid).

Medborgardialogprocessen följer momenten: samråd, underrättelse,

granskning, granskningsutlåtande, antagande och laga kraft (Boverket 2015b), se figur 2. Hur ett samråd går till kan skilja sig mellan olika projekt. Det kan till exempel organiseras genom offentliga möten, enskilda möten, öppet hus, workshops eller utskick (Boverket 2015b; Meurling 2018).

Stockholms stad har tagit fram en processmall för medborgardialog som är uppbyggd enligt de tre momenten: planering, genomförande och efterarbete (Stockholms stad 2016). Målet är att dessa tre moment ska generera ett beslutsunderlag som antingen leder till vidare diskussion eller som direkt implementerar en förbättring i projektet. I samklang med detta har Sveriges kommuner och landsting utvecklat en delaktighetstrappa där fem nivåer, beskriver medborgardialog-processen från låg delaktighet till hög delaktighet (ibid). Delaktighetstrappans olika nivåer är: information, konsultation, dialog, inflytande och medbeslutande. Metoden liknar Sherry Arnsteins kända teori *A ladder of citizen participation* där manipulation, terapi, information, konsultation, blidkande, partnerskap, delegerad makt och medborgarkontroll utgör olika nivåer av medborgarinflytande illustrerat som nivåer på en stege (Arnstein 1969).

Trots att det finns ett arbetssätt för medborgardialoger i Stockholms stad är det inte alla gånger det går att uppnå den önskade graden av dialog med medborgarna (Meurling 2018). Fredrik Meurling, planarkitekt på Stockholms stad beskriver medborgardialog som ett viktigt, men också komplicerat, moment i ett projekt. Meurling berättar att det kan variera i vilken grad medborgarna involveras men att om detta sker i en högre grad inger det mer förtroende i ett projekt. I de flesta fall sker samråd under bestämda delar av projektet där utkomsten blir att förslaget utvecklas utefter de synpunkter som framförs (ibid). Meurling menar vidare att visst förarbete till samrådet redan är genomfört eftersom kommunens projekt baseras på översiktsplanen, som i sin tur godkänts genom samråd. Med översiktsplanen som grund har en första kontakt med medborgarna redan gjorts och på så vis kan besluten i denna utgöra underlag till vidare samråd i specifika projekt (ibid).

En generell riktlinje för en lyckad medborgardialogprocess är, enligt Boverket, att samtalen inleds i ett tidigt stadie (Boverket 2015a). Detta kan medföra att chanserna för att skapa funktionella och trivsamma offentliga miljöer ökar (ibid).



Figur 2. Schematisk skiss över medborgardialogprocessen.



# Blåstruktur & människan

Något som för många är förknippat med trivsel och välmående är grönstruktur. Studier visar att blåstruktur kan ha minst lika goda hälsoeffekter. I artikeln *People needs in the urban landscape* beskrivs resultaten av tjugoåttal fallstudier, däribland två utförda i Sverige, som handlar om människans behov i stadsmiljö (Matsuoka & Kaplan 2008). Gemensamt för dessa studier är att man hittat klara indikationer på fördelarna för den urbana invånaren\* att ha kontakt med natur och att detta gäller för en rad olika urbana kontexter. Dessa kontexter beskrivs variera från parker till gröna väggar och tak men författarna menar också att tillgången på natur kan te sig på mer otraditionella sätt och samtidigt vara effektiva. Ett av dessa otraditionella sätt, menar författarna, är blåstruktur.

Att vistas kring blåstruktur har visat sig ha positiva effekter för människors hälsa. I ett pågående projekt 'The Blue Gym' i Cornwall, där stora delar av grevskapet angränsar till vatten, har man som mål att dra nytta av det kustnära läget för att öka medborgarnas hälsa. Man jobbar efter hypotesen att genom främjande

av fysisk rörelse kring blåstruktur kunna uppmuntra människor att förbättra sin egen hälsa samtidigt som medvetenheten och omsorgen kring marina miljöer, och i förlängningen även andra naturmiljöer, ökar (European Marine Board 2013). 2016 publicerades en artikel med de första tidiga resultaten för projektet. I artikeln indikerades positiva resultat på två sätt (White et al. 2016). Dels visar den att möjligheterna för förbättrad hälsa stärks vid kustnära, men också andra, blåstrukturmiljöer (ibid). Författarna menar även att resultaten visar att de positiva effekterna är starkt besläktade med de hälsoeffekter som har fastställts kring att vistas i gröna miljöer, till exempel stressreducering. Författarna konstaterar också att marina och kustnära miljöer är särdeles fördelaktiga i detta avseende, till och med i jämförelse med gröna miljöer, men att anledningen till varför det är så behöver ytterligare undersökning.

Vad det är som gör blåstruktur särskilt hälsofördelaktigt må kräva mer forskning men i fråga om människans preferens är forskningsläget mer vidgat. I artikeln *Blue landscapes and public health* skriver författarna att människor uppvisar en klar preferens

för blåstruktur, vilket bland annat kan ses på bostadsmarknaden där huspriser går upp om fastigheten har utsikt över vatten (White et al. 2018). Urbana miljöer är inget undantag, en annan studie beskriven i samma artikel visade att det fanns en klar preferens för stadsmiljöer innehållande vatten, till exempel Amsterdam, jämfört med stadsmiljöer utan.



I det här arbetet omfattar begreppet blåstruktur sjöar, åar, hav, våtmarker och vattendrag.

\* Urban – I det här arbetet används begreppet urban för att beskriva ett område med en hög koncentration av människor, till vilken exempelvis en tätort kan räknas (Urban utveckling 2018).

# Årstaviken

○ Årstaviken är en vik belägen i Stockholms innerstad mellan Södermalm och Årsta/Johanneshov. När Årstaviken omnämns i detta arbete syftar det på den promenadsträcka som löper längs strandkanten på Södermalm, mellan Hornstull och Skanstull.

Årstaviken är en kvadratkilometer stor vik i centrala Stockholm som avgränsas av Skanstull och Hammarbyslussen i öst och Liljeholmsbron i väst (Länsstyrelsen 2017). Norra sidan av Årstaviken ansluter till stadsdelen Södermalm och den södra sidan till stadsdelen Årsta. Viken hör till sjön Mälaren och tjänar många olika syften, bland annat som bad- och rekreationsområde med promenadstråk längs både norr- och södersidan samt som farled för båtpassage mellan Mälaren och Saltsjön/Östersjön (Stockholms hamn AB 2018). Årstaviken är en populär plats med högt besöksstryck (Södermalms stadsdelsförvaltning 2009), se figur 3.

Mitt i Årstaviken ligger Årsta holmar som sedan januari 2018 klassas som naturreservat (Stockholms stad 2018d), se figur 4. Årsta holmar består av tre mindre öar och är en relativt skyddad natur- och kulturmiljö som endast går att ta sig till med båt. Årsta holmar har ett rikt djur- och växtliv och mellan april och juli är det förbjudet att tillträda Årsta holmar ur skyddsaspekt för dessa (ibid). Över Årsta holmar går Årstabroarna som används för gång- och tågtrafik.

## Tillgänglighet till vattnet i Årstaviken

I en rapport från Stockholms stad redovisas utvecklingen av tillgängligheten längs strandkanterna i hela Stockholm från år 1973 till år 2010 (Stockholms stad 2010). Under denna tidsperiod har tillgängligheten ökat från 78 procent till 82 procent (ibid). I rapporten redovisas även tillgängligheten längs med Södermalms strandkant vid Årstaviken där framkomligheten bedöms som god med undantag från fem avbrott som är markerade som icke tillgängliga för fotgängare på grund av privata båtklubbar (ibid).

I Årstaviken finns sex båtklubbar där bryggor med tillhörande båtplatser upptar utrymme på vattnet. Samtliga båtklubbar är inhägnade intill land och försedda med låsta grindar där endast klubbmedlemmar är tillåtna att passera, se figur 5. Storleken på båtklubbarna och ytan de tar i anspråk varierar. Förutom den yta de upptar på vattnet används även anslutande mark på land till uppläggning av båtar vintertid.

Vattenkvaliteten bedöms som undermålig i Årstaviken (Stockholms stad 2018a) men det stoppar sällan de badsugna användarna av Årstaviken. Badbryggor och badstegar är sporadiskt utplacerade längs sträckan.

## Angränsande byggnader och bostäder

Årstaviken har genom åren haft social betydelse för människor i Stockholm. På initiativ av Anna Lindhagen, som var ordförande i *Föreningen Koloniträdgårdar i Stockholm*, byggdes kolonilotter i sluttningen mellan Tantolunden och Årstaviken i början av 1900-talet (Stockholms stad 2018c). Kolonilotterna tilldelades familjer med låg inkomst för att främja hushållskassan genom egen försörjning av odlade grönsaker samt för att erbjuda en hälsofrämjande miljö (ibid). Kolonilotterna finns kvar än idag, se figur 6.

Förutom stugorna på kolonilotterna och de bågformade 60-talshusen intill Årstabroarna, är det inga bostadshus eller större byggnader som är belägna i direkt anslutning till Årstaviken. Längs med sträckan från Tantolunden till Eriksdalsbadet avgränsar antingen trädbevuxna sluttningar eller de lummiga kolonilotterna gångstråket och stadsnätet. Bortanför denna gröna buffert är däremot stora byggnadskomplex belägna, såsom Södersjukhuset, Eriksdalsskolan, Eriksdalshallen och bostadskvarteren som ansluter till Eriksdalsgatan.





Figur 3. Platsen är välbefolkad och även på de platser utmed gångstråket där det finns mest plats kan det bli konkurrens om utrymmet.



Figur 4. Årstaholmar är ett skyddat naturreservat endast tillgängligt med båt.



Figur 5. Flera av båtklubbarna är försedda med en låst grind som avgränsar tillträdet mellan gångstråket och vattnet i Årstaviken.



Figur 6. Kolonilotterna på fotot ligger i anslutning till gångstråket i Årstaviken.



# TEORI

**I TEORIKAPITLET REDOGÖR** vi för de teorier som legat till grund för arbetet. Teoriavsnittet inleds med beskrivningen av Arnsteins stege, en teori som influerat arbetet med medborgardialog i Sverige. Vidare beskrivs Design Thinking som är ett, för landskapsarkitekturen, nytt sätt att jobba närmare användarna av offentliga platser. Teorikapitlet bygger på de fakta som erhöles under kunskapsöversikten inom litteraturen samt under intervjuerna, vilka beskrivs närmare under metodavsnittet på sidan 28.



# Arnsteins stege

Sherry Arnstein beskriver i sin artikel *A Ladder of Citizen Participation* från 1969 hur medborgardeltagande kan delas in i olika kategorier, från ett lågt och avskärmat deltagande till ett högt och inflytelserikt. Trots att teorin har många år på nacken används den fortfarande som mall för medborgardialog-strategier runt om i Sverige, till exempel för Stockholms stad (Stockholms stad 2016).

## De åtta stegen

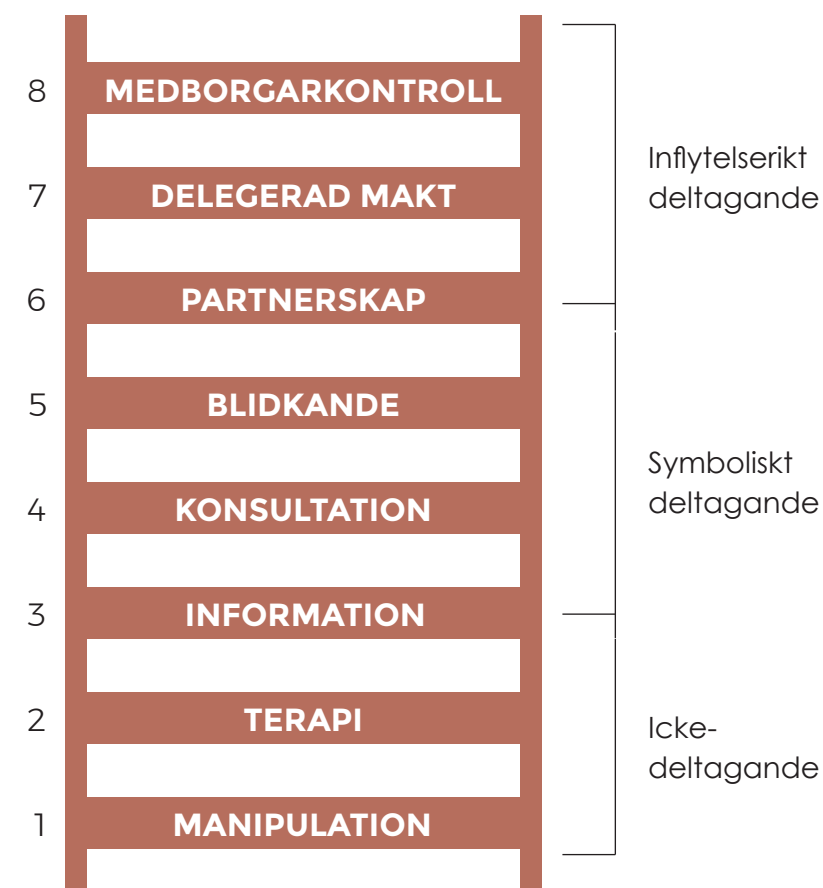
I sin teori liknar Arnstein olika scenarion av medborgardeltagande vid nivåer på en stege, se figur 7. De åtta nivåerna är i sin tur indelade i tre kategorier: icke-deltagande, symboliskt deltagande och inflytelserikt deltagande (Arnstein 1969). Den lägsta nivån på stegen är *manipulation*, där resultatet av samrådet i de flesta fall förblir oförändrat på grund av utlämnande av viktig information (ibid). Arnstein menar att dialogen på denna nivå ofta centreras kring att stadsplaneraren informerar och utbildar medborgaren i hur situationen bör lösas istället för att tvärtom lyssna

på medborgarens upplevelser och erfarenheter kopplade till platsen.

Den andra nivån, *terapi* beskriver scenariot när medborgardialogen förvandlas från ett samtal kring ett specifikt stadsbyggnadsprojekt till en terapi-stund där det diskuteras och kompromissas angående andra problem som finns i området (Arnstein 1969). Arnstein menar att detta är en manipulativ metod som används för att undvika att diskutera det verkliga problemet kring en stadsplaneringsfråga och på så vis manipulera medborgarna till att inte inkluderas i viktig beslutsfattning. Nivå ett, till och med denna nivå, räknas som ett *icke-deltagande* för medborgarna.

På den tredje nivån *information*, informeras medborgarna om deras rättigheter i samrådsprocessen samt om planeringsprocessen på en nivå som är lätt att förstå. Arnstein beskriver detta moment som en symbolisk handling snarare än ett sätt att möta medborgarnas åsikter (Arnstein 1969).

Den fjärde nivån, *konsultation* är enligt Arnstein ett positivt och inbjudande steg mot medborgarinflytande. Men så länge



Figur 7. Schematisk skiss inspirerad av Arnsteins stege.

det inte går vidare från konsultation och rådfrågan till att bli något som implementeras i projektet, har medborgarna ännu inte nått inflytande i processen.

Arnstein beskriver den femte nivån, *blidkande*, som ett scenario där planerare bearbetar materialet från medborgardialogen till något annat än vad det ursprungligen var. Detta medför att medborgardialogen leder till en förändring men inte den typ av förändring som medborgarna hoppades på och argumenterade för. Denna nivå på stegen hamnar, tillsammans med nivå tre och fyra, under *symboliskt deltagande*.

Den sjätte nivån på stegen kallar Arnstein för *partnerskap* och klassar detta som ett *inflytelserikt deltagande*. Denna nivå innebär att det faktiskt sker ett kunskapsutbyte och förhandlingar mellan de båda parterna. Arnstein beskriver det som en "ge och ta"-process som kräver god organisering och eventuellt ekonomiska medel från medborgarna.

Den sjunde och näst högsta nivån på stegen är *delegerad makt*. På denna nivå är medborgarna så pass inflytelserika att de har möjlighet att förhandla sig till majoritet i frågor de strider för. Detta moment kan innebära att stadsplanerarna behöver förhandla kring frågor som medborgarna lyfter istället för att driva egna frågor och förslag.

Den åttonde nivån, *medborgarkontroll* innebär att medborgarna har nått högsta möjliga inflytande utan att själva vara beslutsfattare på kommunen. Arnstein hävdar att denna nivå kan leda till att en liten grupp av medborgare får för stort inflytande och att rollerna mellan dessa och beslutsfattare därmed blir omvänd. En följd av detta, menar Arnstein, kan bli att det återigen blir en mindre grupp av människor som hamnar i en maktposition – vilket kan liknas vid de första nivåerna på stegen.

### Kritik mot teorin

Arnsteins teori har länge varit ett vedertaget sätt att se på medborgarinvolvering i planeringsprocesser runt om i världen och i Sverige. Men med snart 50 år på nacken, vad har hänt sedan publiceringen av artikeln 1969?

Jonathan Quetzal Tritter och Alison McCallum (2005) framför i sin artikel *The snakes and ladders of user involvement* kritik till fundamentala delar av Arnsteins teori. De menar att teorin är uppbyggd kring ett koncept enbart centrerat kring maktfördelning mellan planerare och medborgare. Författarna menar att detta medför en ignorans för andra relevanta aspekter såsom kunskap och expertis hos de involverade. Även

det faktum att vissa användare ser själva deltagandet i sig som målet, menar Tritter och McCallum är något som överses i Arnsteins teori. Tritter och McCallum (2005) argumenterar för vikten av att beslutsförfattarna förstår att tillämpningen av Arnsteins modell utestänger andra alternativ och åtgärder. Detta, menar de, är för att Arnsteins teori förutsätter att beslutsfattare och involverade har samma syn på makt. Därför blir det en skevhet när man talar om maktförskjutning. Det som förbises vid ett sådant antagande är att deltagarna kan ha andra mål än att ta sig högst upp på stegen och att beslutsfattarna i sin tur kan ha andra mål än att hålla deltagandet nere på låga trappsteg.

Collins och Isons (2006) framhåller också att det är problematiskt att se inflytande som en aspekt beroende av maktfördelning. De menar att rollen som deltagaren tar är svår att definiera och att ansvar framträder under, och till följd av, själva deltagandeprocessen. Med andra ord definierar individer inte nödvändigtvis sina roller i förhållande till deras känsla av makt. Istället argumenterar författarna för att enskilda individers roller och ansvar snarare motiveras av deras allmänna intresse för frågan eller i vilken grad de personligen berörs av situationen.

I kritik framförd av Bishop och Davis (2002) menar författarna att Arnstein ser på deltagande som ett linjärt förhållande mellan ett icke-deltagande och medborgarkontroll. Det medför problematik då få frågor förblir konstanta under en planeringsprocess. Det skulle med andra ord tala emot Arnsteins synsätt att tilldela en nivå på stegen för en typ av problem då det i verkligheten skulle behövas flera typer av medborgarinflytande under olika delar av planeringsprocessen.

Då många av dagens strategier för medborgarinvolvering i Sverige baseras på Arnsteins steg väcks frågan hur man i framtiden kan utveckla detta synsätt och kanske se till alternativa teorier för att bättre kunna jobba i samarbete med medborgarna. Utredningar som gjorts om medborgardialog har pekat på att det inte alltid finns en tydlig koppling mellan medborgares synpunkter angående en plats och vad som sedan blir verklighet och byggs (Boverket 2016b). Det tyder på att det än finns jobb kvar att göra när det gäller att lyssna på allmänhetens åsikter.



# Design Thinking

*Design Thinking* är titeln på en bok som gavs ut år 1987 av Peter G. Rowe (Rowe 1987). I boken skriver Rowe bland annat om hur designmetodiken inom stadsplanering och arkitektur kan ledas genom problemlösning. Design Thinking har senare kommit att bli en metod som används inom många arbetsfält för att lättare komma fram till innovativa lösningar genom att involvera användaren i designprocessen (IDEO University 2018a). Genom att identifiera och lyfta användarnas kunskaper och behov kan man komma åt de grundläggande problemen i uppgiften, vilket öppnar upp dörrar för bättre lösningar (Griffin et al. 2015). IDEO är ledande inom utbildning av Design Thinking via deras läroplattform IDEOU.com samt på universitetet Stanfords designskola d.school vilken David Kelly, upphovsman till IDEO varit med och grundat. Det finns också andra tolkningar och tillämpningar av Design Thinking. Michael D. Murphy (2016) menar att Design Thinking går ut på att låta kreativa insikter och ett innovativt tankesätt styra designprocessen snarare än att förlita sig på erfarenheter. Detta stämmer visserligen relativt väl med

IDEO Universitys teoretiska definition av Design Thinking, däremot skiljer sig de praktiska tillämpningarna något. Murphy förespråkar ett arbetssätt där man varvar kritiskt och kreativt tänkande för att få en heltäckande bild av designproblemet (Murphy 2016). På samma vis jobbar också IDEO University (2018a) men i tillägg till det föreslår de även en arbetsprocess uppbyggd enligt fem steg (vilken beskrivs kortfattat senare i detta kapitel och mer utförligt i metodkapitlet på sidan 28). IDEO Universitys tolkning av metoden kommer antas och hädanefter användas i det här arbetet.

Christopher Hammarbäck, senior service designer vid designföretaget Idean är utbildad i Design Thinking och har länge jobbat med metoden. Hammarbäck menar att kärnan i Design Thinking är problemlösning genom research (Hammarbäck 2018). Researcharbetet i sin tur bygger på att känna empati med användarens behov och genom kvalitativa samtal med de människor som använder en plats eller en produkt, identifiera ett grundläggande problem som behöver lösas (ibid). Syftet med detta arbetssätt är att genom empati, lägga de egna förutbestämda idéerna åt sidan och på så vis hitta innovativa

lösningar (ibid). Metoden har således ett genomgående etnografiskt fokus där förståelse för aspekter som kultur och social kontext kommer före själva designen. I likhet med detta kan nämnas en teoretisk strömning inom samhällsplanering, som fokuserar på lyhördhet och samtal med medborgare. I *Planning in the face of power* betonar planeringsforskaren John Forester (1989) nödvändigheten av att kritiskt och noggrant lyssna på medborgarnas åsikter för att skapa en social planeringsprocess där besluten, mer eller mindre, tas tillsammans med de som använder miljön.

Design Thinking enligt IDEO Universitys tolkning bygger på att man arbetar enligt fem förutbestämda steg: empatisera (tolkat från engelskans empathize), problematisera (tolkat från engelskans define), idégenerera (från engelskans ideate), prototypa (tolkat från engelskans empathize prototype) samt testa (från engelskans test) (IDEO University 2018a), se figur 8 på sidan 27. Johan Lindqvist, UX-designer på Idean och certifierad inom Design Thinking från IDEO University beskriver att dessa steg innehåller en rad olika tankesätt och metoder vilka hjälper designern att behålla det antropologiska arbetssättet genom hela processen. Samtliga steg är

nära sammankopplade och arbetsmetoden handlar om att kontinuerligt återkoppla resultaten från de olika stegen till den berörda målgruppen i en så kallad feedback loop (IDEO University 2018a), se figur 8 på sidan 27. Detta iterativa\* arbetssätt möjliggör tillfällen att förbättra och finslipa projektet efter erhållen feedback under arbetets gång i skeden där det enklare går att göra justeringar (ibid). På så sätt ökar chanserna för att det slutgiltiga förslaget bättre möter de verkliga krav och behov som finns bland användarna (ibid). Att repetitivt reflektera över sitt arbetssätt och resultat skulle kunna liknas vid den vedertagna teorin om learning loops av Argyris och Schön (1974). Argyris och Schön menar att man genom reflektion över sitt resultat, arbetssätt och lärande i processen, skapar en förståelse kring sin totala inläring i tre nivåer (Argyris & Schön 1974). Detta kan jämföras med det iterativa arbetssätt som används i Design Thinking.

En vanlig missuppfattning om att jobba så tätt tillsammans med användaren som Design Thinking kräver, är att vissa tror att resultatet blir en 'önskelista' där det handlar om att göra flest personer nöjda (Lindqvist 2018). Det är helt fel menar Lindqvist.



\*iterativ:  
upprepande



\*Divergent:  
avvikande

\*\*Konvergent:  
sammanförande

Metoden syftar till att hitta mönster i användarnas behov och på så sätt skapa lösningar (ibid). Lindqvist menar att användaren absolut kan sitta på bra lösningar själv men det är upp till landskapsarkitekten att se till helheten och identifiera grunden till problemet. Därför räcker det oftast att prata med få människor för att fort skapa sig en nyanserad bild av problemen. I en idealsituation hade man velat prata med så många olika användare som möjligt men oftast räcker det med ett mindre urval (ibid). Att faktiskt prata med riktiga användare är bättre än att gissa sig fram till lösningar och påhittade behov innanför stängda dörrar, borta från verkligheten (ibid).

Processen bakom Design Thinking grundas i en kombination av divergent\* och konvergent\*\* tänkande (Brown 2008). Brown menar att när man använder sig av divergent tänkande är processen optimistisk, undersökande och experimentell. Inom de konvergenta stadierna jobbar man analytiskt och rationellt. Man kan sammanfatta det som att under divergens skapar man alternativ och under konvergens gör man val. Genom att växla mellan divergerande och konvergerande tänkande genom olika stadier i processen blir det möjligt att jobba både kreativt och fritt men samtidigt behålla relevansen och verklighetsförankringen mellan olika steg (Brown 2008).

I likhet med detta är processen i

Design thinking också ömsom analytisk och ömsom syntetiserande – det vill säga att idéer problematiseras och sammanförs om vartannat (Brown 2008). Brown menar att ofta är det just inom de syntetiska delarna man står inför de största utmaningarna och är i mest behov av divergent tänkande då det ofta handlar om att sammanföra motstridiga idéer som uppkommit under de analytiska stadierna.

Av denna anledning innehåller Design Thinking en rad olika förslag på arbetssätt genom processen. Detta innefattar olika workshops och intervjustekniker vilka kan anpassas efter det egna projektets specifika behov.

Inom Design Thinking är den övergripande idén att man ska arbeta iterativt, kvalitativt och ha ett transparent och öppet tankesätt (Lindqvist 2018). Detta arbetssätt passar väl in i landskapsarkitekturens uppdrag i att skapa miljöer som tillgodoser många människors behov. Hammarbäck (2018) menar att Design Thinking är en process för alla typer av problem och att det således är en passande metod för landskapsarkitektur. Att basera idéer och design på faktiska behov och välgrundade problem är mycket relevant för planering av offentliga miljöer (ibid).

Ett fenomen som kan förekomma i offentliga miljöer är att människor tar egna initiativ i hur platsen används ifall den inte möter de behov som finns (Lindqvist 2018). Lindqvist ger exemplet

där tydliga spår av alternativa gångstråk på gräsytor uppstår trots att det finns designerade vägar intill. Med hjälp av Design Thinking kan idéerna testas innan de verkställs, vilket kan leda till en mer användaranpassad arkitektur som möter de behov som faktiskt finns där (ibid).

En annan teori som kretsar kring deltagandebaserad stadsplanering är Co-design. Denna teori påminner mycket om Design Thinking och grundas i att skapa en kollektiv kreativitet i ett projekt genom att involvera användarna i designprocessens alla steg - från kunskapsinsamling till idégenerering (Sanders & Stappers 2008). I Co-design används den klassiska designprocessen, illustrerad som ett trassligt garnnystan, som metod (ibid). Arkitekten, eller designern, är sedan ansvarig för formgivningen av de idéer och förslag som tas fram tillsammans med användarna samt för att tillföra praktiska lösningar som kräver särskild expertis (ibid). En faktor som skiljer Design Thinking från Co-design är den femstegsprocess som teorin är uppbyggd kring.

### Kritik mot teorin

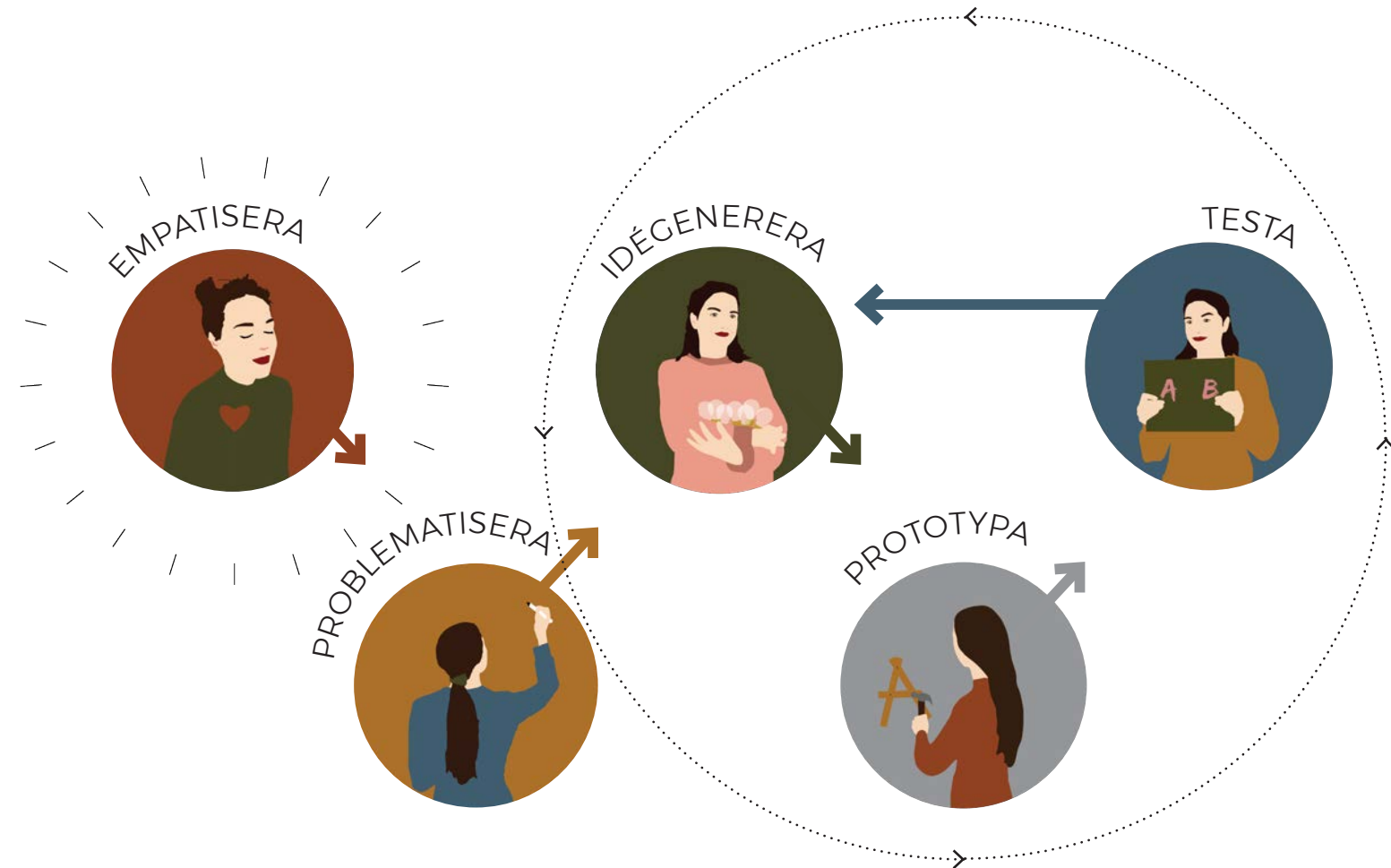
Att Design Thinking som teori har en svag vetenskapliga förankring är en stark kritik som framförts mot den. Många designteorier står inför samma problematik. Den kritiken bottnar bland annat i föreställningen att kreativitet, en grundpelare i många designteorier, är något man besitter eller ej. I själva verket handlar det snarare att man tenderar att föredra logiskt eller kreativt tänkande men självklart besitter båda (Murphys 2016). Denna implicita karaktär av designteori kan vara svårbehandlad i en akademisk kontext och kan också göra att de delar av designteori som är systematiskt och noggrant upplagda ibland överses och därmed uteblir som konkreta forskningsbidrag (Zimmerman, Stolterman & Forlizzi 2010). Cross (2001) ser denna problematik som ett långt gången fenomen inom designteori och väcker frågan om det räcker att värdera graden av vetenskaplighet genom enbart objektivitet och rationalitet.

En annan kritik som framförts mot Design Thinking är utlärningsformen, för vilken IDEO University och Stanford Universitys d.school är ledande inom. De båda läroplattformerna kritiserar för att vara exkluderande för de grupper som inte kan betala för eller få en plats på kurserna (Iskander 2018). Därmed blir det uteslutande de som har råd att gå kurserna som får ta del



av deras definition av Design Thinking. Dock finns det också andra tolkningar av Design Thinking som på andra sätt utbildar i Design Thinking, till exempel tidigare nämnda Murphys tolkning (2016). Det gör också att definitionen av Design Thinking och dess praktiska innehåll varierar vilket lämnar begreppet öppet för olika tolkningar.

Design Thinking är uppbyggd som en iterativ process där faktorer som ekonomi eller tid är det som sätter stopp för hur länge denna kan fortgå (Lindqvist 2018). Murphy (2016) beskriver Design thinking som att vara i huvudsak fokuserad på processen snarare än lösningen. Författaren menar att arbetssättet centreras kring lärande och ifrågasättande genom kritiskt tänkande. Därmed kan man utan begränsningar ha svårigheter att nå ett slutgiltigt resultat då kärnan i kritiskt tänkande ifrågasätter förekomsten av en enda sanning. I tillägg till detta menar Murphy att få situationer man undersöker är bestående och kan därmed utvecklas medan problemlösningen fortgår. Därmed adderas ytterligare en problematik kring att nå en slutgiltig lösning.



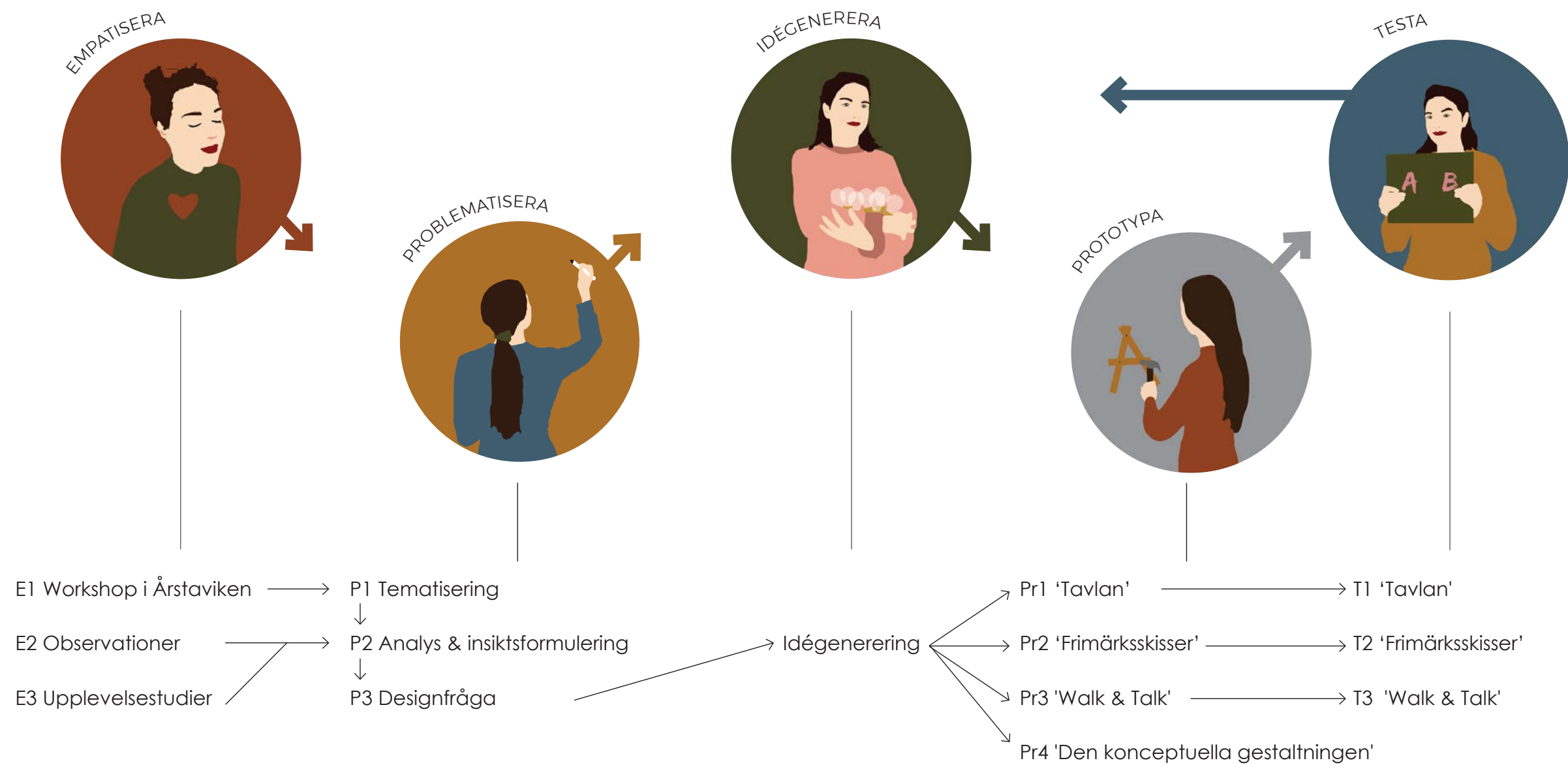
Figur 8. Schematisk skiss av processen och de fem stegen i Design Thinking. Empatisera-steget genomförs först men genomstrålar sedan kontinuerligt samtliga delar av arbetet ju mer man lär sig av användarna. Cirkeln representerar den iterativa process som pågår mellan stegen idégenerera, prototypa och testa.

# METOD

I **METODKAPITLET BESKRIVS DE** metoder som användes i arbetet. Först redogör vi för huvudmetoden Design Thinking, vilken introducerades i teorikapitlet på sidan 25. Design Thinking som övergripande metod innehåller 5 steg, där varje steg också rymmer olika delmetoder, se figur 9 på nästa sida. I metodkapitlet kommer de 5 stegen beskrivas mer ingående och vi redogör för använda delmetoder under respektive steg. I metodkapitlet förekommer hänvisningar till senare steg i Design Thinking. Vid dessa hänvisningar kommer en sidhänvisning ges. Förutom Design Thinking användes också andra metoder, vilka beskrivs under rubriken 'Övriga metoder' på sidan 42. Dessa metoder användes i huvudsak för kunskapsinsamling i ett tidigt skede av arbetet. Till dessa hör en kunskapsöversikt inom litteraturen samt semistrukturerad intervju.

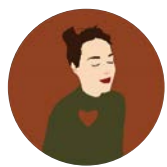


# Design Thinking



○ Urvalet av människor som deltog i de olika delmomenten, såsom workshops och observationer, styrdes av vilka som befann sig i Årstaviken vid de utvalda tillfällen då momenten genomfördes. Momenten arrangerades medvetet vid olika veckodagar och tider på dygnet för att få ett brett urval av människor. För mer specifika detaljer kring tidpunkter och utförande, se respektive metodbeskrivning.

Figur 9. Design Thinking som metod innehåller 5 olika steg – empatisera, problematisera, idégenerera, prototypa och testa (IDEO University 2018a). Figuren visar Design Thinkings olika steg samt hur delmetoderna som användes hör ihop. Dessa steg och delmetoder kommer beskrivas närmare på nästkommande sidor. Pr4 Den konceptuella gestaltningen avslutar det här arbetet.



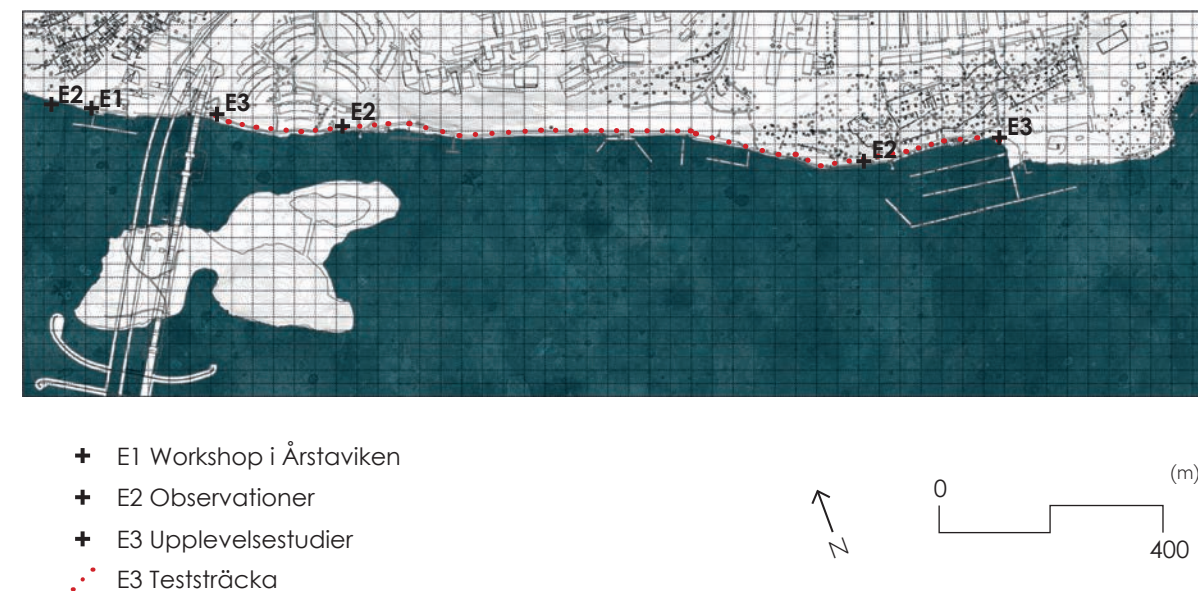
## Steg 1. Empatisera

Det första steget i Design Thinking *empatisera* handlar om att samla in synpunkter från användare för att få en klarare bild av ett problem som behöver lösas kopplat till ett designuppdrag (IDEO University 2018a). Det är möjligt att den specifika uppgift som efterfrågas av en beställare inte speglar det underliggande problem som behöver lösas för att en plats ska fungera bra. Då kan metodiken kring 'empatisera'-steget guida arbetet i att identifiera vad som verkligen behöver förbättras. Till detta hör att ha en nära dialog med användare som är berörda av frågan och att knyta an till problemet närmare genom att känna empati med människorna och den situation de är drabbade av (Griffin et al. 2015). Det är först då man verkligen kan skapa en förståelse för problemet och situationen samt hur människor förhåller sig till frågan. Detta kan göras genom olika intervjusituationer, till exempel enskilda intervjuer eller workshops. Hammarbäck menar att man bör intervjua minst 24 personer för att få ett bra underlag med varierande svar (Hammarbäck 2018). Av 24 personer kan man räkna med att 18 av dessa kan bidra med relevant underlag. Med detta som tumregel ger man utrymme för att kunna ta bort eventuella felkällor – upp till sex

stycken – men har fortfarande en god grund. Vid planeringen av en workshop är det viktigt att reflektera kring vilka människor som ska delta och vad de representerar (TISDD u.å.).

I *empatisera*-steget ingår också att observera människor och beteenden (IDEO University 2018c). För att få ett mer innehållsrikt material rekommenderas att utföra olika sorters observationer. En annan rekommendation från IDEO är att vid observationerna fokusera på vilka aktiviteter som sker, vilka miljöer och omgivningar som används, vilka typer av interaktioner som det handlar om och vilka användarna är (IDEO University 2018c). Under observationen kan man skapa förståelse för användaren genom att lägga märke till beteenden i en vardaglig kontext (Baggereor & Both 2017). En annan *empatisera*-metod är *immersion*, eller *upplevelsestudie*, där man försätter sig i en sådan kontext att man själv upplever det som användaren känner (Baggereor & Both 2017). Dessa metoder används för att ytterligare fördjupa förståelsen för användarens behov.

*Empatisera*-steget är viktigt på så vis att det låter designern lägga förutbestämda åsikter åt sidan och istället lära känna användarens



Figur 10. Kartan visar var vi stod under de olika momenten i steg 1 - *Empatisera*. Platserna valdes för att de är välbefolkade samt att det är lätt att stanna till där utan att vara i vägen för andra gående. Grundkarta med höjdkurvor: Publiceras med vänligt tillstånd av Stockholm stads Stadsbyggnadskontor, tillägg gjorda av Sofia Bergsten & Frida Frogsjö (2019).

faktiska behov och skapa lösningar grundade i detta (ibid). *Empatisera* är det första steget i Design Thinking men '*empatiserandet*' fortgår genom hela arbetet allteftersom man skapar sig mer förståelse för användaren och designproblemet.

Metoderna som användes för att '*empatisera*' i det här arbetet beskrivs på nästkommande sidor.

## E1 Workshop i Årstaviken

Måndagen den 26 november 2018 hölls en workshop i Årstaviken vid korsningen Tantolundsvägen/Tantogatan\*. Målet var att skapa dialog om Årstaviken med de förbipasserande och samla empiriskt material om vad användarna av platsen skulle vilja göra där. Workshopen genomfördes som den första av tre delmetoder i det första steget av Design Thinking – empatisera.

Workshopen var strukturerad kring en frågeställning: "Vad skulle du vilja göra i Årstaviken" och deltagarna i workshopen ombads skriva sina svar på denna frågeställning på post it-lappar. Dessa fästes på en anslagstavla för att inspirera fler att delta. Vidare ställdes kortare följdfrågor, formulerade enligt följande:

- » Huvudsaklig fråga: Vad skulle du vilja göra i Årstaviken?
- » Vilka aktiviteter brinner du för?
- » Vad gör du i Årstaviken under sommar- respektive vintertid?
- » Upplever du att någonting är problematiskt eller fungerar dåligt i Årstaviken?
- » Vad upplever du fungerar bra i Årstaviken?

- » Vad anser du är det största värdet i Årstaviken?
- » Saknar du något i Årstaviken?
- » Finns det något som begränsar dig i hur du använder Årstaviken?
- » I en drömvärld, vad skulle du vilja ha i Årstaviken?

Följdfrågorna användes för att ytterligare skapa förståelse för platsen och dess användare.

Workshopen genomfördes under 90 minuter mellan klockan 10.00-11.30 för att ha god tid att kunna fånga upp olika sorters användare. Totalt genererades 44 svar genom 44 deltagare. Målet var att ha minst 24 svarande. Detta urval av människor gjordes för att få en bred förståelse för projektet och frågeställningen samt för att tillåta kunskap från de berörda att influera processen. Materialet som användes var post it-lappar, pennor, anslagstavla och en poster vilken beskrev övningen och presenterade projektet, se figur 11. Denna användes som komplement då vi var upptagna med andra svarande eller som extra information till de som ville läsa mer.



\*Se figur 10 på sidan 30 för exakt notering av var vi stod.

En maillista satt intill anslagstavlan för deltagare att frivilligt skriva upp sig på om de var intresserade att följa projektet och träffas igen i framtida steg av processen.

Figur 11. Postern som sattes upp i samband med workshopen.



## E2 Observationer



\*Se figur 10 på sidan 30 för exakt notering av var vi stod.

I samband med det första steget i Design Thinking – empatisera, genomfördes observationer av typen 'utan aktivt deltagande'. Observationer utan aktivt deltagande innebär att man som observatör antar en distanserad och diskret roll i att enbart iaktta och dokumentera det man ser utan att själv interagera med de som observeras (Bryman 2016; This is service design doing u.å.).

Syftet med observationerna var att få en bredare bild av hur Årstaviken används som plats och att erhålla denna information utan att prata med människor. Att använda en annan metod än att prata med människor om hur en plats används kan vara ett bra komplement till den samlade uppfattningen om platsen (Bryman 2016). Detta därför att man på så vis kan jämföra observationerna med huruvida de stämmer överens med den bild som människorna själva gav av hur de använder platsen (Bryman 2016; TISDD u.å.).

Observationerna genomfördes i Årstaviken på tre platser vid tre tillfällen, samtliga vid olika tidpunkter och veckodagar för att få en övergripande förståelse för hur platsen används. Totalt observerades 503 personer under en ungefärlig observationstid på 90 minuter. Varje observationstillfälle genomfördes på

tre olika platser med ett intervall av 10 minuters observation på varje plats.

Den första platsen var badbryggan vid bastuföreningen intill Tantobadet på Södermalm\*. Den andra observationsplatsen var vid lekplats Sockerskålen\*, belägen intill promenadstråket längs Årstaviken ungefär halvvägs längs sträckan. Observationerna på den tredje och sista platsen gjordes i slutet av promenadstråket (sett från väst till öst) på en bänk belägen i höjd med Eriksdalshallen\*.

De olika platserna valdes dels för att de geografiskt täcker hela sträckan, både i ändarna och i mitten. En annan orsak till att just de platserna valdes för observation var att landskapskaraktärerna skiljer sig något mellan dem och att detta möjligen skulle kunna ge en mer nyanserad bild av hur hela stråket används. Karaktären på plats ett 'badbryggan' är relativt öppen då den är belägen i änden av Tantolunden som är en stor öppen park. Plats ett är dessutom i relativt nära läge till tunnelbana, buss och andra kommunikationer. Plats två 'lekplats Sockerskålen' är något mer sluten och är belägen längre ifrån tunnelbana och buss, däremot i direkt anslutning till ett större bostadsområde. Den tredje platsen 'bänken' utgörs av en trängre slingrande stig med en

varierande terräng och karaktären är således mer sluten.

Den första observationen genomfördes måndagen den 26 november 2018 mellan klockan 16.00-16.45. Det var mörkt ute och väderförhållandena var vindstilla och temperaturen var ca 2 minusgrader. Totalt observerades 90 personer på de tre platserna.

Den andra observationen genomfördes söndagen den 2 december 2018 mellan klockan 13.00-13.45. Vädret var dimmigt och grått och det regnade under hela observationen i varierande intensitet. Temperaturen var omkring 5 plusgrader. Vid detta tillfälle observerades totalt 273 personer på samma tre platser som i observation 1.

Den tredje observationen genomfördes tisdagen den 4 december 2018 mellan klockan 12.00-12.45. Väderförhållandena var mulet och vindstilla och temperaturen var ca 5 plusgrader. Totalt observerades 140 personer.

Observationstekniken som användes innebar att göra en övergripande notering kring hur personen använder platsen och ifall något intressant händer i den enskilda personens aktivitet eller interaktion med någon annan. I observationstekniken ingick även att notera vad personen inte

gjorde, t.ex. följa trafikregler, vilket kan ge lika innehållsrika observationer som att notera motsatsen (TISDD u.å.). Observationerna dokumenterades skriftligt samt i video- och ljudinspelning. Resultatet transkriberades och sammanställdes och bearbetades senare enligt metoden P2 Analys och insiktsformulering.

### E3 Upplevelsestudie

Som ett nästa moment i empatisera-steget genomfördes upplevelsestudier av typen 'aktivt deltagande genom självupplevda erfarenheter'. Det aktiva deltagandet gick ut på att, som observatör, själv testa potentiella händelser och upplevelser som kan inträffa på observationsplatsen. I upplevelsestudier får observatören själv en upplevelse av hur det är att vistas på platsen och kan på så vis lättare tolka beteenden i observationer samt åsikter som har framförts i dialoger med användare (TISDD u.å.). Detta kan leda till en ökad förståelse för problemställningarna och göra det lättare att empatisera med användarna.

Syftet med upplevelsestudien var att ytterligare komplettera helhetsbilden av hur Årstaviken används och upplevs och att använda en annan metod än föregående för att fylla en eventuell kunskapslucka. Genom upplevelsestudier stärks den empatiska förståelsen för platsen och situationen som utreds och detta hjälper observatören att se förbi de egna förutbestämda uppfattningarna om hur saker och ting går till (IDEO University 2018c).

Fokus vid denna typ av studie bör ligga vid två aspekter; vad som händer på platsen och vilka känslor

dess händelser framkallar (TISDD u.å.). Första aspekten, rörande vad som händer på platsen blir en insamling av data på vad observatören ser och hör. Denna observation skall vara objektiv. Den andra aspekten som rör intrycken och känslorna från upplevelsen skall däremot vara subjektiv. Ifall tillfälle uppstår är det tillåtet att intervjua och prata med andra människor på platsen (ibid).

Nivå av otrygghet samt trängselproblematik mellan cyklister och gående var två teman som framkom som problematiska under samtalen med förbipasserande i E1 Workshop i Årstaviken vilka vi valde att testa genom upplevelsestudier. Studierna utfördes i Årstaviken under två tillfällen. Det första tillfället var under eftermiddagen den 27 november 2018 kl. 16-16.45 med väderförhållandena uppehåll, vindstilla och cirka 5 plusgrader. Det andra tillfället var under lunchtid kl. 12-12.45 den 4 december 2018 och under studien förekom det regn och vindbyar. Båda studierna genomfördes längs hela sträckan av Årstaviken och genererade således en helhetsupplevelse istället för punktvisa studier, som i E2 Observationer (utan aktivt deltagande), där observationer skedde vid tre olika

platser. Anledningen till detta var att det passade upplevelsestudien bättre samt att användandet av hela sträckan gav en heltäckande bild över var i Årstaviken de huvudsakliga problemen uppenbarade sig.

I scenario 1 observerades hur nivån av otrygghet upplevs i Årstaviken, vilket uppmärksammades som ett problem under E1 Workshop i Årstaviken. Metoden som användes gick ut på att promenera längs Årstaviken\* efter mörkrets inbrott och att notera och dokumentera vilka platser och händelser som upplevs otrygga. Dessa dokumenterades skriftligt och fotograferades.

I scenario 2 användes metoden för att sätta sig in i situationen av att ta sig fram längs Årstaviken som 'stressad cyklist'. Detta scenario baserades på insikten om problemet kring trängsel mellan gående och cyklister som framkom under E1 Workshop i Årstaviken. För att få ett nyanserat resultat av denna studie adderades ett lager av metodik i form av 'ytterligheter'. Att arbeta med ytterligheter innebär att se förbi det normala läget i hur människor beter sig och istället titta på det potentiella beteendet hos extrema personas (IDEO University 2018c). Till exempel – ifall utgångspunkten är att

en cyklist färdas i ett normalt tempo längs Årstaviken, skulle en ytterlighet i den situationen kunna innebära att cyklisten istället är jättelångsam eller jättesnabb. I scenario 2 av upplevelsestudien, användes ytterligheten 'den stressade cyklisten' vilken som metod gick ut på att så snabbt som möjligt cykla sträckan längs Årstaviken\*.

För att försättas i en verkligt stressig situation klockades först tiden på hur långt det tar att cykla sträckan i ett normalt tempo och sedan sattes målet att cykla samma sträcka på hälften av denna tid. Direkt efter avslutad cykeltur sammanfattades tankar och insikter från upplevelsen skriftligt.



\*Se figur 10 på sidan 30 för exakt notering av var vi stod.





## Steg 2. Problematisera



\*Där deltagarna ombads skriva vad de skulle vilja göra i Årstaviken på post-it lappar.

I det andra steget i Design Thinking – *problematisera*, är målet att hitta den underliggande problematiken i uppdraget och att få ett starkare grepp om denna genom att formulera en designfråga (IDEO University 2018a). Grunden till problemställningen ligger i det material som genererades i föregående steg, empatisera, där dialog och annat kvalitativt arbete ger underlag till att forma insikter (ibid). I problematisera-steget analyseras och tematiseras data som samlats i empatisera-steget och baserat på detta definieras en mer avgränsad problemformulering (ibid).

För att inte låta egna erfarenheter eller idéer färga arbetet är det viktigt att ha ett öppet sinne för de insikter och den information och inspiration som kommer ut av samtalen med

människorna. Här gäller det också att sortera och tyda insamlad data noga (Griffin et al. 2015). Detta kan med fördel göras under arbetets gång och behöver inte sparas till ett sista moment efter att alla intervjuer och observationer är avklarade. Om man lyckas bearbeta detta under arbetets gång kan det väcka frågor och insikter som gör att man kan ställa bättre frågor under empatisera-stegets olika delmetoder (ibid).

Metoderna som användes i det är arbetet för att 'problematisera' beskrivs på nästkommande sidor.

### P1 Tematisering (E1)

Efter E1 Workshop i Årstaviken\* sorterades materialet in under tematiska rubriker vilka formulerades efter vanligt förekommande svar. Eftersom svarslapparna ofta innehöll mer än ett svar användes i huvudsak det svar som skrivits först och i några fall de svar som var mest utvecklade. Detta gjordes för att få en första övergripande bild av svaren och dess praktiska innehåll.

En andra tematisk indelning gjordes därefter, för att identifiera mönster och sammanlänkningar mellan de olika teman från den första indelningen. Detta gjordes för att få ett ytterligare djup i analysen och för att kunna urskönja fler kategorier samt en distinktion mellan dessa. På det viset kunde mer övergripande kopplingar dras som passade för fler av svarslapparna och som satte ord på vad som var gemensamt för dem. Målet för denna övning var att identifiera och formulera tematiska rubriker som i nästa moment kunde översättas till underliggande behov i P2 Analys & insiktsformulering, se sidan 35.

Tematiseringen, vilken är inspirerad av en metod från IDEO University (2018d) gjordes enligt följande:

- » Svarslapparna från workshopen i Årstaviken samlades och fästes på en anslagstavla.
- » De svar som i huvudsak verkade likna varandra bildade grupper. Denna gruppering gjordes upprepade gånger tills samtliga lappar hade en tillhörighet kring en huvudrubrik som sammanfattade gruppen.
- » Grupperingarna diskuterades och analyserades kring dess innehåll.
- » Kortfattade sammanfattningar och statistiska noteringar av grupperingarna skrevs.

## P2 Analys & insiktsformulering

Materialet som samlades in under steg 1 'empatisera' (det vill säga E1 Workshop i Årstaviken, E2 Observationer samt E3 Upplevelsestudier) analyserades under separata tillfällen men enligt samma metod. Följande frågor ställdes i denna analys:

- » Finns det länkar mellan olika teman? Den här frågan gäller endast materialet insamlat från E1 Workshop i Årstaviken (P1 Tematisering).
- » Finns det några underliggande orsaker till svaren?
- » Finns det någon problematik som bör uppmärksammas?

För att försöka se bortom de faktiska svaren och tolka eventuella underliggande behov ställdes dessa frågor. Genom att ställa frågan "varför" kunde problemen analyseras närmare och för varje *varför* fördjupades förståelsen. Kärnan i övningen var att därefter formulera kärnfulla och kortfattade insikter (insight statements) från det bearbetade materialet. IDEO University (2018c) beskriver en god insikt som något som måste backas upp av tre huvudsakliga delar. De menar att insikten måste vara:

- » autentisk – det vill säga stödd av intervjuer med riktiga människor.
- » inte uppenbar – den ger information bortom det mest uppenbara som en observation eller något som någon skulle genast tänka på när man beskriver ämnet.
- » avslöjande – insikten erbjuder en tidigare dold inblick i hur människor tänker eller känner. Den hjälper till att tolka "varför" bakom mänskliga beteenden.

Målet med denna analys var att formulera dessa insikter vilka sedan togs in i nästa analys – P3 Designfråga.

## P3 Designfråga

I P3 Designfråga togs insikterna från P2 Analys & insiktsformulering och omformulerades till designfrågor i en aggregerad analys. Detta moment gjordes för att ha en konkret språngbräda att börja idégenerera ifrån i nästa steg av Design Thinking-metoden.

Genom att gå igenom insikterna insamlade från de tre delmetoderna i empatisera – det vill säga E1 Workshop i Årstaviken, E2 Observationer samt E3 Upplevelsestudier – och ställa dem bredvid varandra urskiljdes mönster mellan dem. Dessa mönster gjorde det möjligt att kombinera dem för att på så sätt börja bygga tydligare designfrågor att idégenerera utifrån.

*"Varje problem är en möjlighet för design"* (IDEO University 2018b, s. 1). Att omformulera insikter till en så kallad "Hur skulle vi kunna"-fråga underlättar idégenerering och gör det enklare att hitta på många olika lösningar (IDEO University 2018b). Arbetssättet är att man bearbetar ett problem som identifierats under empatisera-steget, t.ex. "människor känner sig otrygga på den här platsen" och sedan formulerar en fråga kring hur problemet kan lösas; *"Hur skulle vi kunna få människor att känna sig trygga på platsen?"*.

Målet var att kombinera insikter

som tillsammans kunde underbygga en konkret designfråga, vilken senare kunde användas i idégenereringen.

Designfrågorna gjordes enligt följande ordning, vilken är inspirerade av en metod från IDEO University (2018b):

- » Insikterna från de olika resultaten samlades och fästes på en anslagstavla.
- » De insikter som verkade likna varandra jämfördes och testades om de hade rot ur samma sorts problem. Vid de fall det var applicerbart kombinerades dessa insikter under en gemensam rubrik.
- » Därefter formulerades övergripande frågor till insikterna enligt IDEOs tankesätt.





### Steg 3. Idégenerera

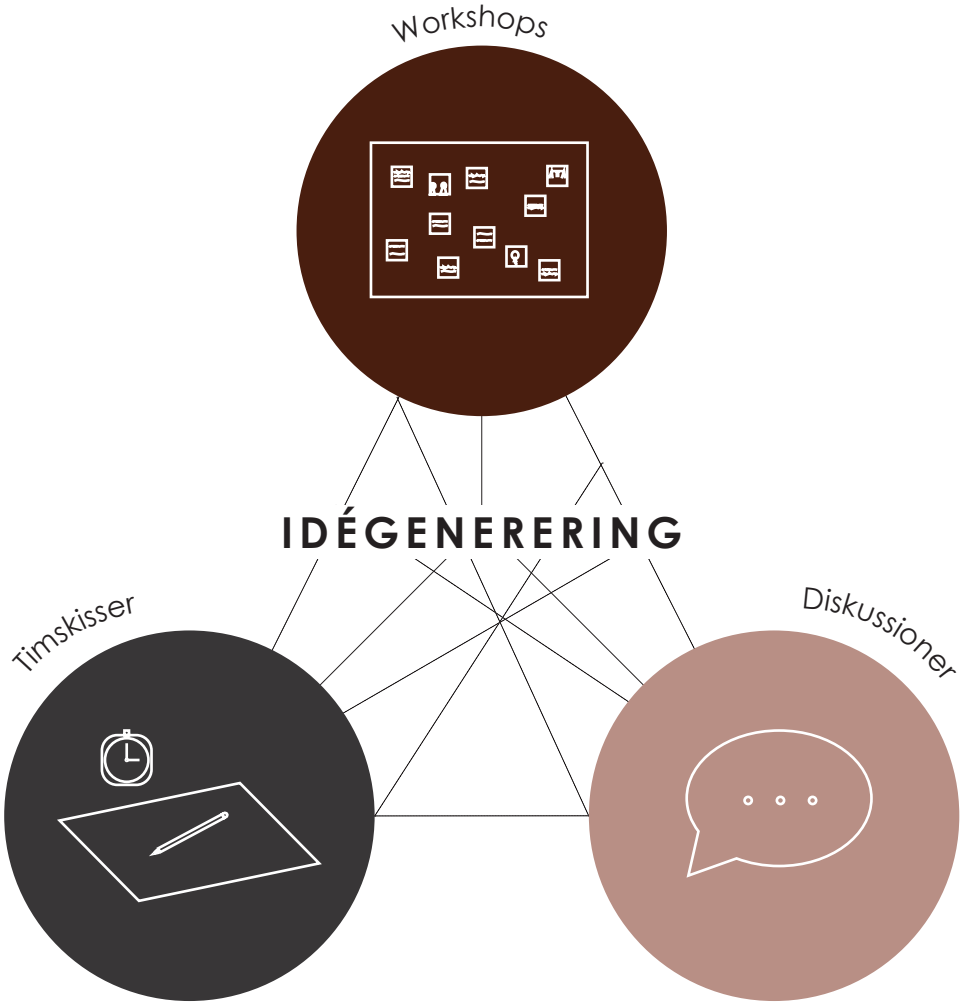
Det tredje steget – *idégenerera*, handlar om att komma fram till kreativa lösningar på de problem som identifierades i de tidigare stegen av Design Thinking (IDEO University 2018a). I detta steg uppmuntras man att se förbi de mest självklara lösningarna för att på så sätt hitta innovativa vägar för att ta sig an problemet (ibid). Målet är att få en kvantitet av idéer som sedan bearbetas och utvecklas.

Interna workshops är en viktig del i idégenereringen och tillåter kreativa arbetssätt leda processen i att generera nytänkande svar och frågeställningar kopplat till projektet (This is service design doing u.å.). Varje intern workshop mellan författarna av detta arbete anpassades efter den specifika situation som workshopen var ämnad att idégenerera kring.

Det är viktigt att skapa en strikt ram för hur idégenereringen struktureras (IDEO University 2016). Detta kan

uppnås genom att till exempel sätta upp tidsgränser. En generell regel för idégenereringen är att ständigt återkoppla till den ursprungliga frågeställningen för att inte tappa förankringen till problemet (ibid).

IDEO University (2018c) refererar till en rad olika delmetoder för att arbeta med idégenereringen av vilka flera har använts i det här arbetet. Idégenerering skedde i olika former fortlöpande genom arbetet. Exempel på moment som genomfördes inom idégenereringen är diskussioner, tidskisser och workshops, se figur 12. Dessa moment beskrivs inte ingående i metodkapitlet, då den processen skedde kontinuerligt och spontant genom arbetet.



Figur 12. En schematisk skiss över idégenereringen i arbetet.



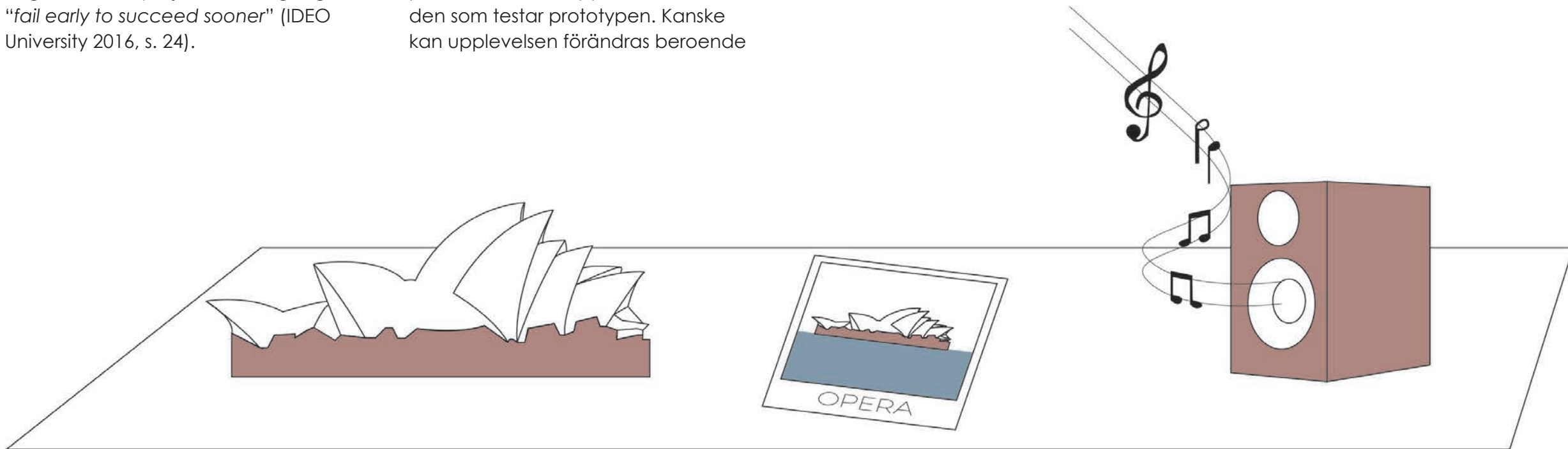
## Steg 4. Prototypa

I det fjärde steget – *prototypa*, byggs modeller för att utveckla idén (IDEO University 2018a), se figur 13. Prototyperna kan med fördel vara grovt förenklade versioner av den tänkta lösningen. Hela poängen med att bygga prototyper är att ytterligare utveckla idén och göra det enklare att förstå den (IDEO University 2018a). När man bygger modeller kan man lättare lokalisera bristerna i sitt förslag. Att göra detta i ett tidigt skede kan vara avgörande för projektets framgång – “fail early to succeed sooner” (IDEO University 2016, s. 24).

En prototyp kan vara ett fysiskt föremål eller produkt av något slag men det kan också vara en upplevelse eller en erfarenhet (IDEO University 2016). Arbetssättet som rekommenderas följer en trestegsprocess; bygga, presentera, reflektera (ibid). Man ska inte dra sig för att presentera sin prototyp i rädsla för att den inte är färdig, det är bättre att kasta sig ut (ibid). En annan del av detta steg är att tänka på att maximera upplevelsen för den som testar prototypen. Kanske kan upplevelsen förändras beroende

på hur prototypen presenteras, marknadsförs eller i vilket sammanhang den presenteras i (ibid).

Prototypa är nära sammankopplat med nästa steg i Design Thinking - ‘testa’ i vilken prototyperna som skapas i detta steg testas med användarna. Det kan vara till hjälp att ha detta i åtanke då man läser följande beskrivningar av metoderna. Metoderna som användes i det här arbetet för att prototypa beskrivs på nästa sida.



Figur 13. Det finns många sätt att förmedla en idé på i en prototyp.

○

\*Designfrågorna beskrivs under P3 Designfråga i resultatkapitlet på sidan 52.

\*\*Metoden för testa beskrivs på sidan 40.

Pr1 Liveprototyp ‘tavlan’

Prototyp 1 bestod av en enkel skiss, på glasskivan i en tavelram, som föreställde en brygga som ledde ut på vattnet. Eftersom en genomskinlig yta användes förblev bakgrunden Årstaviken, vilket dels sparade tid och gjorde att användarna snabbt skulle kunna förstå idén. Prototypen baserades på att undersöka gensvaret inför P3 Designfråga 1\*: *Var i Årstaviken skulle vi kunna utöka de offentliga ytorna för att rymma fler aktiviteter, förbättra trafiksituationen samt lösa problematiken kring otrygghet och exkludering?* Bilden var skissartad och odetaljerad för att de som testade prototypen i huvudsak skulle fokusera på vad bilden skulle förmedla; det vill säga testa idén om att ledas ut på vatten.

Prototypmetoden kallas liveprototyp eftersom den skissades upp på plats i Årstaviken i samband med T1 Test av liveprototyp ‘tavlan’\*\*. Detta gjordes dels för att påkalla uppmärksamhet till projektet men också för att snabbt kunna rita upp andra sorters bilder om så krävdes för förståelsen.

Materialen som användes var en tavelram med bilden urtagen så att endast glasskivan var kvar (se figur 14), cellofanpapper att måla bilden på samt pennor.

Pr2 Prototyp ‘frimärksskisser’

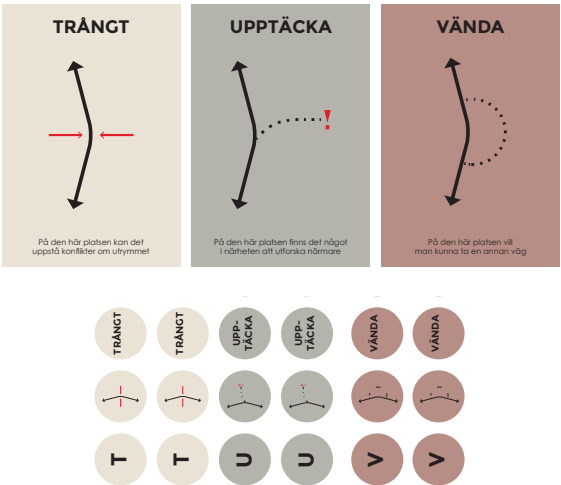
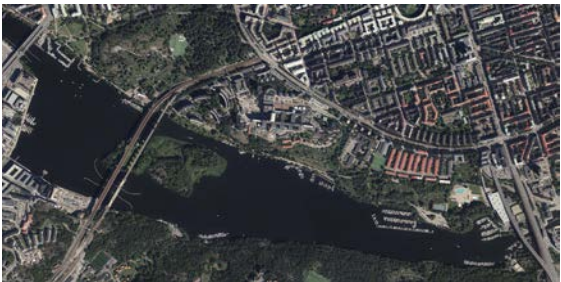
I prototyp 2 användes liknande metodik som i prototyp 1 (se Pr1 Liveprototyp ‘tavlan’), där enkla skisser fästes i en tavelram (se figur 14). I denna prototyp illustrerades bilder kopplade till P3 Designfråga 2\*: *Hur skulle vi kunna skapa aktiviteter som gör det attraktivt för olika konstellationer av användare att dröja sig kvar i Årstaviken?* Nio skisser fästes i tavelramen och även i detta fall utformades de enkelt och odetaljerat för att de förbipasserande främst skulle fokusera på innehållet i idén snarare än en detaljrik skiss. De nio skisserna illustrerade aktiviteter vilka var baserade på behov som uppmärksammades under empatisera-steget. Antalet skisser styrdes av att de var de vanligast förekommande behoven. Det hade alltså kunnat vara fler eller färre aktiviteter om så var fallet.

Pr3 Prototyp ‘walk & talk’

Prototyp 3 gjordes för att undersöka Designfråga 3\*: *Hur skulle vi kunna utforma stråk som är anpassade för de användare som vill vistas i Årstaviken för motion och transport?* Prototypen bestod av en karta över Årstavikens strandlinje, klistermärken och kort (se figur 15) vilka representerade olika problem och möjligheter som identifierades under empatisera-steget. Detta material användes för att få platsspecifik kunskap om Årstaviken från användarna. Prototypen testades med en grupp användare i Årstaviken. Metoden för denna beskrivs närmare under T3 Test av prototyp 3 ‘walk & talk’.



Figur 14. Prototyp 1 och 2 skissades upp på en tom tavelram.



Figur 15. Prototyp 3 bestod av en karta, kort och klistermärken.  
Karta: GSD-Ortofoto 1m färg © Lantmäteriet.



## Pr4 Den konceptuella gestaltningen

### Gestaltningsprogram

I den sista prototypen för det här arbetet sammanställdes alla lärdomar, baserade på föregående moment i Design Thinking, i ett gestaltningsprogram. Ett gestaltningsprogram kan beskrivas som ett verktyg för att sammanfatta de åtgärder som ska genomföras i gestaltningen. Åtgärderna baseras på förarbetet, i det här fallet de tidigare itereringarna. Syftet som gestaltningsprogrammet uppfyller är att vara bryggan mellan det empiriska materialet och det som sedan blir gestaltningen. Det skiljer sig ofta mellan projekt hur detaljerade eller övergripande programpunkterna beskrivs. I det här arbetet utformades programpunkterna relativt övergripande då arbetet behandlar en konceptuell gestaltning. Gestaltningsprogrammet svarar på de tre designfrågor som formulerades i P3 Designfråga på sidan 52 vilka sedan låg till grund för de idégenereringar, prototyper och tester som därefter genomfördes.

### Koncept

Om gestaltningsprogrammet sammanfattar det empiriska material som tas vidare in i gestaltningsarbetet så kan konceptet beskrivas som en metod för att rama in och guida det kreativa arbetet (Robinson 2004). Att arbeta med koncept i ett gestaltningsarbete kan hjälpa designern att sammanfatta alla idéer som framkommit under processen (ibid). Konceptet kan med fördel baseras på de idéer som arbetats fram under tidigare stadier av arbetet men det kan också baseras på någon annan kreativ influens (ibid). Arbetet med koncept bör användas som ett abstrakt verktyg för att leda designprocessen framåt och ska inte missuppfattas som konkreta idéer som realiserats i gestaltningen (ibid). Däremot skall det samspela med de huvudsakliga principer som redovisats i gestaltningsprogrammet.

I det här arbetet influerades framtagandet av konceptet av det empiriska material som framkommit under studiens gång men bestod också till stor del av vad vi, som landskapsarkitektstudenter, ansåg vara ett konstnärligt och kreativt formgivningsuttryck. Att, som landskapsarkitekt, arbeta med formgivning genom framtagande av koncept kan ses som en del av expertisen i yrkesrollen. Det var därför en frihet vi tog oss, i samspel med det empiriska materialet.

### Illustrationer

För att på ett tydligt sätt redovisa det material som gestaltningsprogrammet och konceptet låg till grund för gjordes illustrationer av olika typer. De illustrationer som gjordes var planillustrationer, sektioner och perspektivbilder.

En planillustration är ett bra medel för att skapa en ökad förståelse för helheten av en gestaltning (Robinson 2004). Planillustrationen kan med fördel vara schematisk och enkel i detaljeringsgrad för att förenkla överskådligheten (ibid). Man kan även göra planillustrationer i inzoomad skala (ibid). Detta användes i arbetet för att redovisa detaljer eller mindre rum.

Som komplement till planillustrationer är det viktigt att också illustrera delar av gestaltningen i sektioner (Frederick 2007). En sektion kan ge en mer verklighetstrogen uppfattning av hur gestaltningen skulle se ut i verkligheten (ibid). En sektion kan dessutom på ett enkelt vis illustrera höjdskillnader och förhållandet mellan sådana (Reid 2002). I arbetet gjordes sektioner till tre platser i gestaltningen för att öka förståelsen för rumsbildningarna.

För att ge ytterligare en dimension av förståelse för en gestaltningsidé kan man illustrera perspektivbilder (Frederick 2007). Perspektivbilder förbättrar förståelsen på så vis att

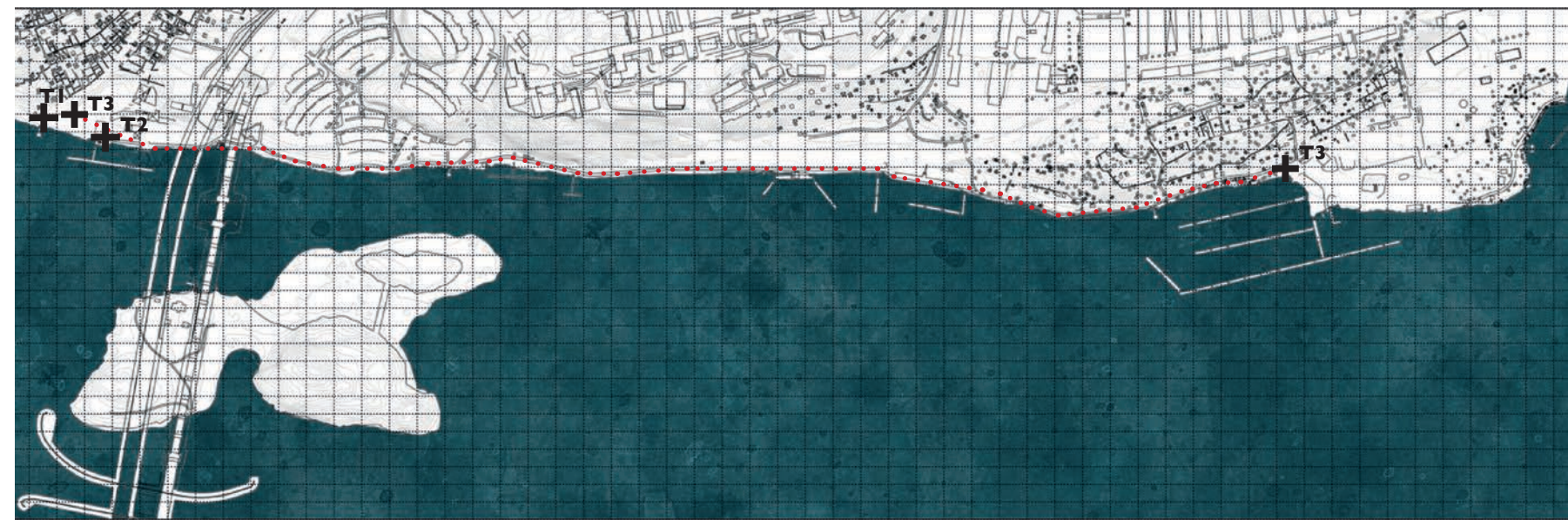
de enklare kan visa hur platsen är uppbyggd och tänkt att fungera (ibid). I en perspektivbild redovisas gestaltningen tredimensionellt och kan på så sätt simulera ett djup i bilden samt upplevelsen av att befinna sig på platsen (Reid 2002). Känslan av olika rumsbildningar blir allra tydligast i en perspektivbild och tillägg som skuggor, färger och texturer höjer förståelsen för gestaltningen ytterligare (ibid). I arbetet gjordes en övergripande perspektivbild för tre platser i gestaltningen. I tillägg till denna gjordes även ytterligare perspektivbilder för varje plats, vilka redovisar detaljer i de olika rummen.



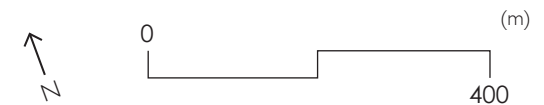
## Steg 5. Testa

I det femte steget – *testa*, undersöks hur användarna mottar idéerna som presenteras genom prototypen (IDEO University 2018a). Detta är ett tillfälle att förfinas och förnya idéerna och sedan vidareutveckla dem i ännu en idégenerering (ibid). Testet kan gå till på många sätt, men det viktiga är att involvera de faktiska användarna och ta tillvara på deras åsikter.

Testa är nära sammankopplat med föregående steg prototypa i vilken prototyper skapas för ändamålet att testas under detta steg. Det kan vara till hjälp att ha detta i åtanke då man läser följande beskrivningar av metoderna. Metoderna som användes i det är arbetet för att testa beskrivs på nästa sida.



- + T1 Testplats liveprototyp 'Tavlan'
- + T2 Testplats prototyp 'Frimärksskisser'
- + T3 Plats för start och slut prototyp 'Walk & Talk'
- ... T3 Teststräcka



Figur 16. Platserna där testen hölls utmarkerade på kartan enligt testens namn.

Grundkarta med höjdkurvor: Publiceras med vänligt tillstånd av Stockholm stads Stadsbyggnadskontor, tillägg gjorda av Sofia Bergsten & Frida Frogsjö (2019).

### T1 Test av liveprototyp 'tavlan'

Test av liveprototyp 'tavlan' utfördes måndagen den 10:e december mellan klockan 10.30-11.45 i Årstaviken\*. Syftet var att testa idén, som framkom under en idégenerering, om att utöka de offentliga ytorna med hjälp av bryggor på vattnet.

Genom att stanna förbipasserande och be dem testa prototypen genom att hålla den framför sig och se ut över vattnet, kunde en intuitiv reaktion på idén samlas in. För att ytterligare fånga upp användarens åsikter ställdes följande uppföljningsfrågor:

- » Vad tycker du om vår idé att ha en alternativ gångväg ute på vattnet?
- » Skulle du gå ut på den?
- » Om det fanns aktiviteter ute på bryggan, [exempel på aktiviteter\*\*], skulle det förändra hur du känner för idén?

Svaren antecknades på medhavt anteckningsmaterial. Efter avslutat test bearbetades det insamlade materialet. Först sammanställdes de intuitiva reaktionerna och sedan diskuterades svaren på följdfrågorna. De insikter och förslag som ansågs relevanta sammanställdes sedan och togs med in i nästa idégenerering.

### T2 Test av prototyp 'frimärksskisser'

Test av prototypen 'frimärksskisser' utfördes onsdagen den 19 december 2018 mellan klockan 14.00-15.00 i Årstaviken\*. Syftet med testet var att undersöka vilka idéer kring aktiviteter som bäst tilltalar användarnas behov i Årstaviken.

Precis som i T1 Test av liveprototyp 'tavlan', ombads förbipasserande att stanna till och testa prototypen genom att titta på nio olika skisser. Som komplement till detta fick de förbipasserande i uppgift att rangordna och poängsätta skisserna genom att fördela en pott på totalt tre poäng på de skisser som de tyckte bäst om. I tillägg till åsikterna och tankarna, som utkom från spontana reaktioner av att titta på skisserna, ställdes följande frågor:

- » Varför valde du att poängsätta så som du gjorde?
- » Skulle du själv kunna tänka dig att delta i någon av dessa aktiviteter?
- » Har du någon annan idé på någon typ av aktivitet som skulle kunna förekomma på vattnet i Årstaviken?

De mottagna svaren dokumenterades på plats och poängen räknades sedan ihop för att kunna sammanställas till en gradering av skisserna. De fyra skisser som fick flest poäng utgjorde sedan underlag till vidare idégenerering.

### T3 Test av prototyp 'walk and talk'

Inför test 3 kontaktades de personer som under arbetets gång skrivit upp sig på projektets maillista för vidare kontakt. Av dessa rekryterades två personer som sedan deltog i testet av prototyp 3 'walk & talk'. Detta för att personerna redan varit i kontakt med projektet och känner till området i Årstaviken väl.

Deltagarna samlades måndagen den 7:e januari 2019 vid Tantolundens bryggor\*. Där presenterades projektet i korthet för att deltagarna skulle få en uppdaterad version av arbetets nuvarande stadiet. Sedan beskrevs upplägget för testet, vilket var följande:

Testet gick ut på att under en promenad med deltagarna identifiera potentiella platser där förankring av bryggorna kunde ske. Målet var att i slutändan ha ett färdigt kartunderlag att jobba vidare ifrån.

Deltagarna fick tre kort på vilka orden 'trångt', 'upptäcka' och 'runda' var skrivna. Dessa tre ord användes för att representera tre huvudsakliga behov vilka identifierades i empatisera-stadiet. Deltagarna ombads att använda dessa kort under promenaden för att markera platser där dessa egenskaper kunde återfinnas. Då deltagarna använde ett kort gjorde denne så genom att hålla upp kortet. Vid de

tillfällena stannade gruppen för att prata om platsen och varför kortet använts. Sedan registrerades platsen på den medtagna kartan med hjälp av klistermärken. Diskussionerna registrerades med hjälp av medtagen inspelningsutrustning.



\*För exakt notering av var testen genomfördes, se notering på figur 16 på sidan 40.

\*\*Exempel på aktiviteter: sittplatser, utkiksplats, torg, badmöjligheter.



# Övriga metoder

## Kunskapsöversikt inom litteraturen

Litteratur lästes i huvudsak i första skedet av arbetet. Detta för att tidigt skapa en översiktlig bild av kunskapsläget samt utforska de teorier som sedan låg till grund för arbetet. För att skapa en aktuell nulägesbild lästes artiklar, bland andra *Rätt tätt* från Boverket, och *People needs in the urban landscape* av Rodney H., Matsuoka och Rachel Kaplan. När information till teori- och metod-delen söktes lästes i huvudsak artiklar online, däribland *Design Thinking* av Ideo University och boken *Design Thinking* av Griffith et. al.

De begrepp som används i arbetet har definierats utifrån litteratur och webbsökningar. För att utforska det akademiska kunskapsläget utfördes sökningar på Google Scholar, SLU:s söktjänst Primo och på Web of Science. De sökord som gav relevanta referenser vid dessa sökningar var: *design thinking*, *gestaltning*, *vatten*, *blåstruktur* samt *design*, *water*, *landscape architecture*. Resultatet av kunskapsöversikten återfinns främst i bakgrundskapitlet samt teorikapitlet.

## Semistrukturerad intervjuteknik

För att ytterligare bredda kunskapsinsamlingen om huvudmetoden Design Thinking samt medborgardialog genomfördes intervjuer med yrkesverksamma inom olika kompetenser. Intervjuerna genomfördes genom en semistrukturerad intervjumetod – en kvalitativ intervjuteknik. Intervjupersonens uppfattningar och synpunkter är, genom denna metod, i fokus och detaljerade och välutvecklade svar eftersträvas (Bryman 2011). I enlighet med metoden ställdes därmed i huvudsak öppna frågor. I en semistrukturerad intervju används en intervjuguide med frågor enligt teman som utformats specifikt för varje intervjuperson. Detta för att frågorna ska vara anpassade efter dennes huvudsakliga kompetens. Följdfrågor ställdes vid de tillfällen de ansågs nödvändiga för att klargöra eller vidareutveckla intervjupersonens resonemang. Den semistrukturerade intervjutekniken lämpade sig för arbetets undersökningar då intervjupersonen tilläts att fritt utveckla sina svar. Intervjuguiden fungerade som riktlinje så att de aspekter av ämnet behandlades

samtidigt som ytterligare synpunkter kunde uppmärksammas. Samtalen registrerades med inspelningsutrustning efter intervjupersonens medgivande.

### Johan Lindqvist & Christopher Hammarbäck

Intervju med Johan Lindqvist och Christopher Hammarbäck, Idean, Stockholm – möte, cirka 60 minuter, den 19 november 2018.

För att ytterligare skapa förståelse för metoden Design Thinking och för att förstå hur metoden är applicerbar på landskapsarkitektur, intervjuades Johan Lindqvist och Christopher Hammarbäck. Johan Lindqvist är UX-designer och certifierad inom Design Thinking från IDEO University. Christopher är senior Service Designer, i grunden antropolog och har jobbat med metoden i många år. Nedan beskrivs diskussionsteman för intervjun, för exakta frågor se bilaga 1.

Diskussionsteman:

- » Design Thinking som metod
- » Design Thinking inom landskapsarkitekturen

### Fredrik Meurling

Intervju med Fredrik Meurling, Stockholms stad, Stockholm – möte, cirka 75 minuter, den 22 november 2018.

För att skapa en förståelse för hur Stockholms stad arbetar med medborgardialog samt hur det ser ut på Södermalm med förtätning intervjuades Fredrik Meurling som är planarkitekt på enheten Södermalm/söderort och gruppleddare för Södermalms planavdelning.

Nedan beskrivs diskussionsteman för intervjun, för exakta frågor se bilaga 2.

Diskussionsteman:

- » Medborgardialog i Stockholm stad
- » Förtätning på Södermalm







# RESULTAT

**I RESULTATKAPITLET REDOGÖR** vi för resultatet av huvudmetoden Design Thinking och det konceptuella gestaltungsförslag som konkluderar den sista itereringen. I det här kapitlet beskrivs de olika delmetoderna i Design Thinking kronologiskt, det vill säga i den ordning de genomfördes. Det skiljer sig från hur de presenterades i metodkapitlet där de beskrevs stegvis, se sidan 28. Vissa delmetoder redovisas också under samma rubrik i det här kapitlet. Där detta sker ges sidhänvisningar till respektive metoder. Vid varje avsnitt markeras de insikter som tas vidare i nästa omgång av itereringen. Kapitlet avslutas med en presentation av den sista prototypen P4 Den konceptuella gestaltningen, vilket är vårt förslag på hur användarnas behov i Årstaviken kan uppfyllas i en gestaltning.





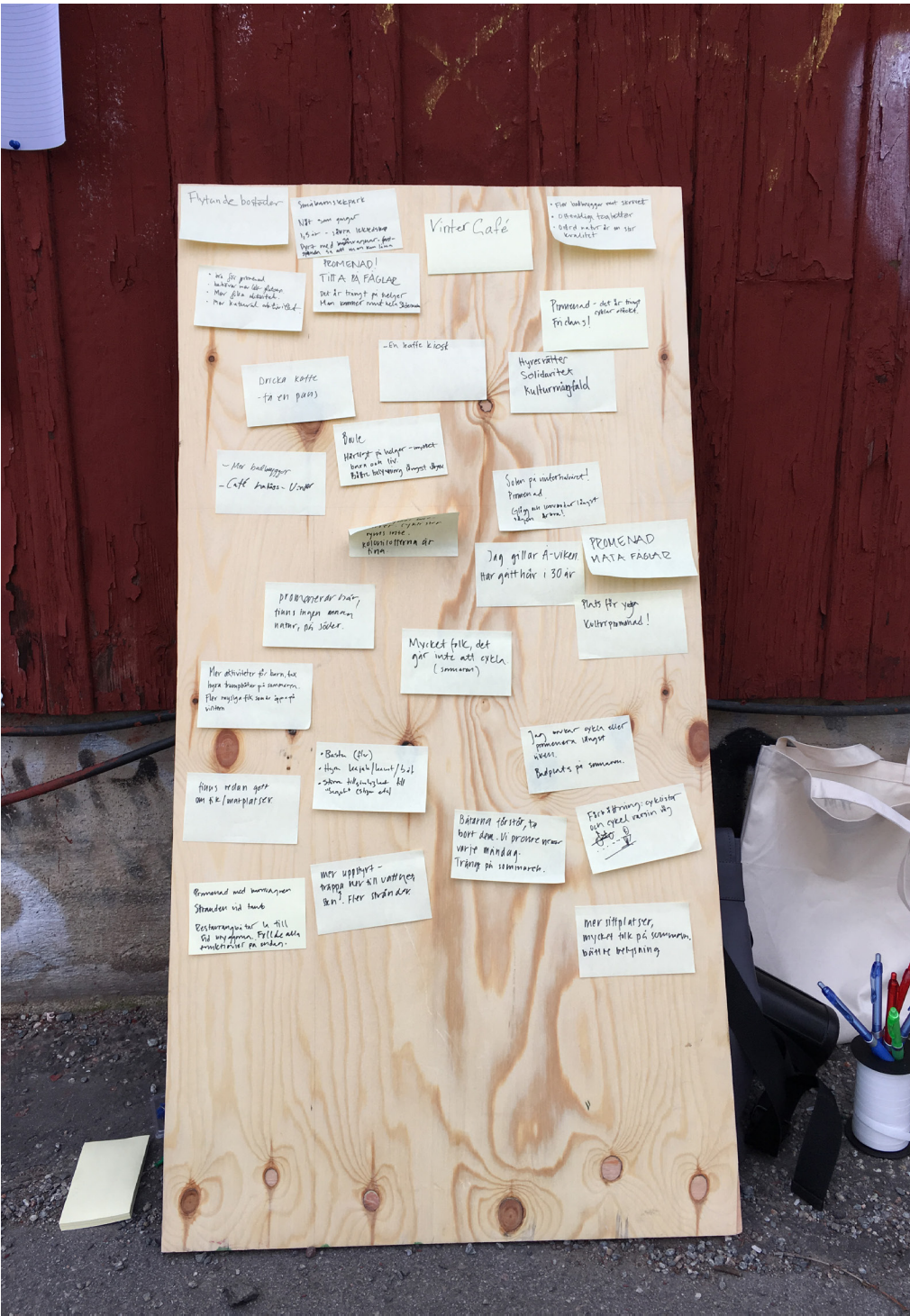
# E1 Workshop i Årstaviken

Att empatisera med Årstavikens användare visade sig kunna göras med lätthet redan vid det första tillfället, E1 Workshop i Årstaviken. De personer som deltog i workshopen var övervägande positiva till att stanna till och ge sin syn på vad de ansåg saknades i Årstaviken, se figur 17. De kompletterande intervjuerna bidrog till större förståelse för Årstaviken som plats. Målet var att

ha 24 svaranden under de 90 minuter workshopen hölls. Efter 90 minuter hade 44 svarande skrivit varsin svarslapp med önskemål, problem och möjligheter de ansåg fanns i Årstaviken, se figur 18. I resultatet av P1 Tematisering på nästa sida redovisas hur det materialet organiserades och delades in i olika teman.



Figur 17. Under workshopen stod vi redo att prata med förbipasserande.



Figur 18. Deltagarnas svarslappar fästes på en medhavd tavla.



Läs om metoden för E1 Workshop i Årstaviken på sidan 31.

Se platsen för workshopen utmarkerad på karta på sidan 30.

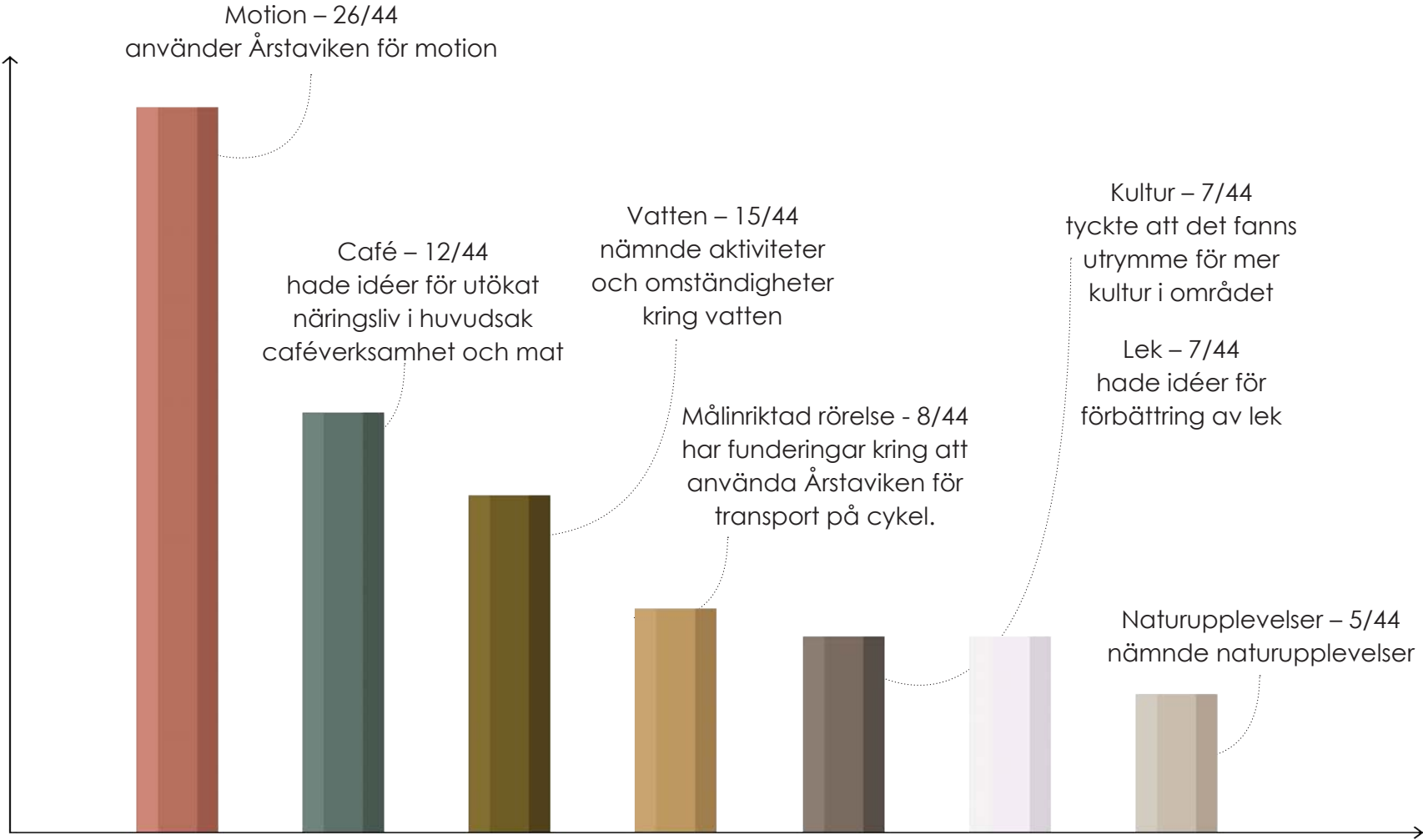




# P1 Tematisering (E1)

**NEDAN REDOVISAS RESULTATET** av P1 Tematisering vilket är baserat på materialet från E1 Workshop i Årstaviken, vilken beskrivs på föregående sida. Transkriberade svarslappar samt transkriberad tematisering finns i bilaga 3 och bilaga 4. Resultatet redovisas under tematiska rubriker tillsammans med den andel av personer som svarade.

○  
Läs om  
metoden för P1  
Tematisering på  
sidan 34.



Figur 19. Staplarna presenterar resultatet av P1 Tematisering.



Figur 20. Svarslapparna tematiserades först på en tavla och dokumenterades sedan digitalt.



## P2 Analys & insiktsformulering (E1)

**NEDAN REDOVISAS RESULTATET** av P2 Analys och insiktsformulering vilket är baserat på materialet från E1 Workshop i Årstaviken som bearbetades i P1 Tematisering vilka är beskrivna på föregående sidor. Insikterna som formuleras i detta moment kommer sedan att bearbetas vidare i P3 Designfråga på sidan 52.

### *Finns det länkar mellan olika teman?*

Materialet visade att majoriteten av svaren kunde sorteras in under två huvudsakliga kategorier, vilka identifierades och formulerades som 'Dröja sig kvar' och 'Rörelse'. 'Dröja sig kvar'. Genom att analysera de insamlade svaren upptäcktes att många efterfrågade platser som skulle göra det möjligt att stanna längre i området. Detta verkade främst komma från de som i nuläget använder Årstaviken i rekreationssyfte, till exempelvis som promenadstråk. Denna upptäckt visar på att människor vill uppehålla sig i området men inte känner att det i nuläget finns många tillfällen att stanna till. Underordnade teman till 'Dröja sig kvar' var: Caféverksamhet, Kultur, Lek, Naturupplevelser, Aktivitet kring vatten.

#### **Insikt 1. Användarna vill ha platser att dröja sig kvar på i Årstaviken.**

'Rörelse'. Det visade sig också att det finns en stor andel som ville använda området för en mer kontinuerlig rörelse, dels som rekreativ promenad längs med stråk men även som målinriktad

transport genom området. För den senare kategorin var det viktigt att kunna röra sig genom området relativt obehindrat. Underordnade teman till 'Rörelse' var: Motion, Målinriktad rörelse.

#### **Insikt 2. Det finns ett behov av att förenkla trafiksituationen för de som vill använda Årstaviken för rörelse och transport.**

### *Finns det några underliggande mönster bakom svaren?*

Aktiviteter för individen. En upptäckt som är genomgående för alla kategorier är att många av de svarande beskriver att de ofta är ensamma när de använder platsen och att de efterfrågar aktiviteter där de kan stanna till och därmed uppehålla sig längre i området. Dessa aktiviteter bör även passa människor i grupp för att kunna locka denna målgrupp till platsen.

#### **Insikt 3. Det verkar finnas ett behov av aktiviteter som passar både den enskilde och människor i grupp.**

Naturupplevelse. En av de saker man i nuläget uppskattar med platsen är att det är en av få platser på Södermalm där man upplever att man får en naturupplevelse.

#### **Insikt 4. Man är mån om att få vistas i naturen längs Årstaviken.**

### *Finns det någon problematik som bör uppmärksammas?*

'Cykel vs. gång'. En av de saker som nämns flest gånger är konflikten mellan cyklister och gående, där man upplever att det ofta uppstår konflikter om utrymmet på vägarna i Årstaviken. Det verkar finnas en intressekonflikt i att se Årstaviken som en plats för 'målinriktad transport' och som en plats för 'motion och rekreationsströvande'.

#### **Insikt 5. Det begränsade utrymmet på vägarna ger upphov till konflikt mellan olika typer av användare.**

Båtplatserna. Det verkar finnas ett missnöje i att stor yta av strand och vatten är tillägnad de privata

bryggorna där fritidsbåtar lägger till. Man beskriver båtarna som skräpiga. Detta kan ställas i kontrast till kolonilotterna som även de tar upp stor yta på land och där hög andel av marken också därmed blir otillgänglig för många. Men dessa beskrivs i positiva ordalag.

#### **Insikt 6. Privatiseringen längs med vattnet upplevs som exkluderande.**

Otrygghet. Belysning beskrivs som en brist i området och ett hinder för att nyttja platsen under kvällstid. Här uppkommer även frågan om uppställningsplatser för båtar som under vinterhalvåret ställs utmed gångvägen vid vattnet. Dessa beskrivs som i negativa ordalag som 'skräpiga'.

#### **Insikt 7. Det finns ett behov av att utreda otrygghetsfaktorer.**

Trängsel. En upptäckt som gjordes var att det finns problem med trängsel längs gångvägarna. Det framkom när de svarande beskrev att de undviker platsen under helger då den har fler användare.

#### **Insikt 8. Trängsel under helger medför att användningen av platsen begränsas.**



Läs om metoden för P2 Analys & insiktsformulering på sidan 35.





# E2 Observationer

**NEDAN REDOVISAS RESULTATET** av E2 Observationer. Vid varje observationstillfälle redovisas de upptäckter som gjordes. I slutet av detta avsnitt finns den sammanfattande upptäckt som gjordes i detta moment, vilken kommer att bearbetas vidare på nästkommande sida i P2 Analys och insiktsformulering (E2).



Läs om metoden för E2 Observationer på sidan 32.

Se platserna för observationerna utmarkerade på karta på sidan 30.

## Observation 1

Måndagen den 26 november 2018, kl. 16.00-16.45

- » De flesta av de som observerades rörde sig ensamma och inte i par eller sällskap av någon annan.
- » Bortsett från en cyklist som ropade på en annan att denne borde sätta igång sin cykellampa, var det inga verbala eller synliga konflikter som inträffade mellan de olika användarna.
- » Två personer, skilda från varandra och vid olika tillfällen, vände på samma plats (observationsplats 2) och gick tillbaka längs sträckan från det håll de kom från.
- » På observationsplats 1 förekom en strid ström av människor under observationstiden medan det på de andra två observationsplatserna inträffade stunder då det inte passerade någon alls.
- » När det blev folktomt på observationsplats 3 hördes vågskvalp och andra ljud av omgivningarna. Det enda buller som hördes var det som verkade komma från tågen på Årstabroarna.
- » Cyklister var den största användargruppen tätt åtföljt av fotgängare.

## Observation 2

Söndagen den 2 december 2018, kl. 13.00-13.45

- » Det var nästan tre gånger så många människor som vistades på platsen jämfört med vid observation 1. Detta trots att det var regnigt väder under observation 2.
- » Det var nästan lika många som rörde sig i grupp som på egen hand. (Totalt 134 personer i grupp, 139 personer ensamma).
- » Regnet medförde vissa svårigheter för framkomligheten, framförallt på observationsplats 3 som är den trängsta delen av sträckan, då stora delar av vägbanan upptogs av vattenpölar.
- » Många människor var samlade intill två foodtrucks som stod uppställda vid Årsta motorbåtklubb (ÅMK).
- » Förutom en man som fiskade och en grupp människor som stod vid två foodtrucks var det ingen som stannade till och dröjde sig kvar.

## Observation 3

Tisdagen den 4 december 2018, kl. 12.00-12.45

- » Det var många av de som observerades som såg ut att motionera.
- » Ensamma gående var den användargrupp som var i majoritet vid detta observationstillfälle.
- » Många verkade vara ute på sin lunchrast, både i rekreation- och motionssyfte.
- » Det verkar som att vissa verksamhetsgrupper är aktiva under den här tiden, såsom skolor och förskolor.
- » En klar majoritet av de som vistades längs Årstaviken gjorde detta utan att stanna till.



## P2 Analys & insiktsformulering (E2)

**NEDAN REDOVISAS RESULTATET** av P2 Analys och insiktsformulering (E2) vilken är baserad på upptäckterna som gjordes under E2 Observationer, vilka beskrivs på föregående sida. Insikterna som formuleras i detta moment kommer sedan att bearbetas vidare i P3 Designfråga på sidan 52.

### *Finns det några underliggande mönster bakom svaren?*

Det är stor skillnad på hur Årstaviken används på vardagar och helger och under vissa tider på dygnet. På vardagar används platsen av gående, motionärer och cyklister medan den under helgen till största del domineras av gående. Under helger tredubblas dessutom antalet människor som vistas på platsen, jämfört med vardagarna. Totalt sett över veckan är det främst ensamma gående personer som använder Årstaviken och de allra flesta använde platsen för kontinuerlig rörelse.

**Insikt 9: Det verkar finnas ett behov av platser som fungerar för både individuell vistelse och för människor i grupp.**

**Insikt 11: Majoriteten av Årstavikens användare använder platsen för rörelse och transport.**

Ett flertal människor observerades vända och gå tillbaka från de håll de kom, vilket tyder på att det finns ett behov av kortare rundor längs Årstaviken.

**Insikt 10: Det verkar finnas ett behov av alternativa promenadslingor inom Årstaviken.**

### *Finns det någon problematik som bör uppmärksammas?*

En anledning till att de flesta använder Årstaviken för motion kan vara att där inte finns några självklara platser att stanna till på.

**Insikt 12: Brist på aktiviteter i Årstaviken för att användarna inte dröjer sig kvar på platsen.**



Läs om metoden för P2 Analys & insiktsformulering på sidan 35.



## E3 Upplevelsestudier

**NEDAN REDOVISAS RESULTATET** av E3 Upplevelsestudier. Två upplevelsestudier genomfördes, båda baserade på insikter gjorda i P2 Analys & insiktsformulering (E1), se sidan 47. De upptäckter som gjordes under denna studie redovisas vid respektive upplevelsestudie. Dessa bearbetas sedan i P2 Analys och insiktsformulering (E3) på nästkommande sida.



Läs om metoden för E3 Upplevelsestudier på sidan 33.

Se platserna för upplevelsestudier utmarkerade på karta på sidan 30.

### Scenario 1 – Otrygghet

- » Belysningen är bitvis en otillräcklig källa till ljus vilket gör att det uppstår mörka partier längst vägen.
- » Vid flera av de sittplatser som finns längs vägen sitter man avsidat, utan belysning och utan skydd i ryggen. Detta upplevdes som särskilt osäkert då man inte kunde se vad som fanns bakom bänken, se figur 21.
- » Ytorna som är uppställningsplats för båtar upplevdes som otrygga då de i många fall står nära intill vägen utan stängsel eller annan avskärmning. Detta uppfattas som dolda rum i vilka någon skulle kunna gömma sig, se figur 22.
- » Många av de omgivande ytorna är semiprivata – privata ytor vilka sällan är befolkade efter dagtid, t.ex. kolonilotter, båtuppläggningsplatser och bryggor. Detta medförde att man som användare kände sig långt borta från trygghet om något skulle uppstå.
- » Många av de som är ute samtidigt som oss promenerar ensamma och längs samma sträcka, något som skulle kunna upplevas som otryggt. Däremot var platsen så pass befolkad vid denna tid vilket gjorde att det ständigt dök upp nya människor, både mötande och från samma väg man själv just gått.

### Scenario 2 – ‘Den stressade cyklisten’

- » När man har ett tydligt mål med sin vistelse, i det här fallet att snabbt ta sig från A-B, var det svårt att sätta sig in i att andra användare har andra mål vilket gjorde att viss irritation uppstod.
- » Det finns mer än andra användare som utgör hinder längs vägen – vattenpölar, gropar, snäva kurvor, halkiga underlag gör att man måste vara uppmärksam även på marken.
- » När man var tvungen att bromsa för ett hinder tog det ett tag att få upp farten igen vilket medförde att man ibland tog onödiga risker som att köra om andra personer lite för nära eller nästan köra utanför vägen.
- » Man var tvungen att se upp för andra cyklister som kunde närma sig bakifrån, speciellt vid omkörningar utgjorde detta en risk.



Figur 21. Sittplats intill gångstråket i Årstaviken.



Figur 22. Uppställningsplatser för båtar kantar gångvägen utmed vissa sträckor.



Figur 23. Det sitter skyltar utmed gångstråket i Årstaviken, vilka uppmanar cyklisterna till försiktighet.





## P2 Analys & insiktsformulering (E3)

**NEDAN REDOVISAS RESULTATET** av P2 Analys och insiktsformulering vilken är baserad på E3 Upplevelsestudier som beskrevs på föregående sida. Insikterna som formuleras i detta moment kommer sedan att bearbetas vidare i P3 Designfråga på nästa sida.

### *Finns det några underliggande mönster bakom svaren?*

Det finns flera faktorer som kan bidra till otrygghet i området, vilka kan sammanfattas till brist av överskådlighet av området man befinner sig i. Det gör sig tydligt när det är brist på ljuskällor eller när större strukturer blockerar sikten och gör att man inte kan förutse vad som väntar i terrängen.

**Insikt 13. Det finns ett behov av att förbättra överskådligheten för att öka den upplevda tryggheten.**

### *Finns det någon problematik som bör uppmärksammas?*

Flera faktorer gör cykelvägen riskabel när man tar sig an den som stressad cyklist. Man kan utsätta sig själv och andra för fara genom att ta onödiga risker.

**Insikt 14. Det finns inte tillräckligt med utrymme för att, på ett säkert sätt, använda Årstaviken som en effektiv cykelled.**



Figur 24. Sofia arrangerar insikterna.



Läs om metoden för P2 Analys & insiktsformulering på sidan 35.



## P3 Designfråga

**NEDAN REDOVISAS RESULTATET** av P3 Designfråga. I det här momentet sammanfördes alla insikter från P2 Analys & insiktsformulering för E1 (se sidan 47), E2 (se sidan 49) och E3 (se sidan 51) och bearbetades om till designfrågor. Dessa designfrågor avslutade problematisera-steget och utgjorde en sprängbräda från vilken idégenereringen kunde ta fart.



Läs om  
metoden för P3  
Designfråga på  
sidan 35.

- » Insikt 6. Privatiseringen längs med vattnet upplevs som exkluderande.
- » Insikt 7. Det finns ett behov av att utreda otrygghetsfaktorer. [Studerad i upplevelsestudie scenario 1.]
- » Insikt 13. Det finns ett behov av att förbättra överskådligheten för att öka den upplevda tryggheten.



**Var i Årstaviken skulle vi kunna utöka de offentliga ytorna för att rymma fler aktiviteter, förbättra trafiksituationen samt lösa problematiken kring otrygghet och exkludering?**

- » Insikt 1. Användarna vill ha platser att dröja sig kvar på i Årstaviken.
- » Insikt 3. Det verkar finnas ett behov av aktiviteter som passar både den enskilde och människor i grupp.
- » Insikt 4. Man är mån om att få vistas i naturen längs Årstaviken.
- » Insikt 9. Det verkar finnas ett behov av platser som fungerar för både individuell vistelse och för människor i grupp.
- » Insikt 12. Brist på aktiviteter i Årstaviken gör att användarna inte dröjer sig kvar på platsen.



**Hur skulle vi kunna skapa aktiviteter som gör det attraktivt för olika konstellationer av användare att dröja sig kvar i Årstaviken?**

- » Insikt 2. Det finns ett behov av att förenkla trafiksituationen för de som vill använda Årstaviken för rörelse och transport.
- » Insikt 5. Det begränsade utrymmet på vägarna ger upphov till konflikt mellan olika typer av användare.
- » Insikt 8. Trängsel under helger medför att användningen av platsen begränsas.
- » Insikt 10. Det verkar finnas ett behov av alternativa promenadslingor inom Årstaviken.
- » Insikt 11. Majoriteten av Årstavikens användare använder platsen för rörelse och transport.
- » Insikt från 14. Det finns inte tillräckligt med utrymme för att, på ett säkert sätt, använda Årstaviken som en effektiv cykelled.



**Hur skulle vi kunna utforma stråk som är anpassade för de användare som vill vistas i Årstaviken för motion och transport?**



## Pr1 & T1 Liveprototyp 'tavlan'

**NEDAN REDOVISAS RESULTATET** för den första prototypen i arbetet Pr1 Liveprototyp 'tavlan' vilken skapades efter idégenerering kring P3 Designfråga 1: *Var i Årstaviken skulle vi kunna utöka de offentliga ytorna för att rymma fler aktiviteter, förbättra trafiksituationen samt lösa problematiken kring otrygghet och exkludering?* T1 Test av liveprototyp 'tavlan' genomfördes den 10 december 2018, klockan 10.30-11.45. Totalt deltog 24 personer. Testet inleddes med att skissen visades och att frågan skulle du kunna tänka dig att använda ett alternativt stråk som leds ut på vattnet ställdes. På denna fråga svarade samtliga tillfrågade ja. Nedan redovisas citat med svar, åsikter och synpunkter som framfördes av användarna i Årstaviken i samband med T1. Sist presenteras de insikter som togs vidare i nästa idégenerering.

*"Den här stan är så vacker med sitt vatten!"* Kvinna, 80-årsåldern.

*"Dom som cyklar i Årstaviken ska göra det på de gåendes villkor. Ändå är det ständiga konflikter här mellan cyklister som har bråttom fram och gående. Jag har hört dispyter bryta ut mellan cyklister och har själv blivit skälld på när jag gick med barnvagnen när en cyklist skrek åt mig att "Hålla höger". Det skulle vara jätteskönt att kunna ha ett alternativ, såsom ni sa, att kunna gå ut på vattnet då".* Kvinna, 30-årsåldern, gåendes med barnvagn.

*"Jag går här i Årstaviken för att få vara nära vattnet, så det skulle ju vara jättehärligt att kunna vara ännu närmare"* Kvinna, 40-årsåldern.

*"Stockholm är ju en vattenstad men vi är ändå så otroligt begränsade till att hålla oss på land."* Man, 40-årsåldern, gåendes med barnvagn.

*"Vi brukar äta på restaurangen på bryggan vid Tantolunden men det vore väl härligt om det kunde finnas ett matställe ute på bryggan också!"* *"Det har varit små initiativ här förut, typ gungställningar som någon ställde upp men det sköttes inte av staden så det blev ju fort nedgånget."* Sju kvinnor i

70-80-årsåldern (se figur 25).

*"Jag tror inte att det är så många som går hela sträckan, jag brukar vika av halvvägs"* Man, 25-årsåldern (se figur 26).

*"Det får inte vara för trångt för att kunna mötas med barnvagnar"* *"Det vore härligt att kunna sitta lite avsides och kolla ut över vattnet. I normälarstrand finns en pir som är jättesmal och där man kommer fram till två bänkar som står mittemot varandra. Jag skulle aldrig sätta mig där med en främling."* *"Det vore nog skönt att kunna komma tillbaka till land ofta."* *"Jag går hellre rundor än fram och tillbaka en sträcka."* Två kvinnor, 30-årsåldern, gåendes med barnvagn.

*"När ni berättar om idén känner jag spontant 'wow'"* Kvinna, 50-årsåldern.

*"Det är skitjobbigt att cykla här. Det jobbigaste är när folk går i bredd. En lösning på vattnet skulle ju vara jättebra, då skulle man kunna ha mer yta att röra sig."* Kvinna, 30-årsåldern.

*"Jag brukar cykla här men inte på helger!"* Kvinna, 60-årsåldern.

*"Pilarna är så vackra, det är nästan som en japansk trädgård som de ligger över vattenytan med stenar omkring sig, det vore härligt att kunna komma närmare."* Kvinna, 50-årsåldern (se figur 27).

Idén fick ett övervägande positivt gensvar – vi känner oss stärkta i uppfattningen om att gestalta på vatten. Följande insikter tas med in i nästa idégenerering:

- » **Träden längs strandkanten anses värdefulla.**
- » **Båtarna som trafikerar Årstaviken önskas ges fortsatt framfart.**
- » **Fler mindre privata rum efterfrågas samt sittplatser vända ut mot vattnet.**
- » **Vid vistelse på en promenadslinga på vatten önskas möjligheten att kunna komma in till land ofta.**
- » **Det finns en önskan av att kunna göra promenaden i Årstaviken till en runda.**



Läs om metoden för Pr1 Liveprototyp tavlan på sidan 38 och T1 Liveprototyp tavlan på sidan 41.

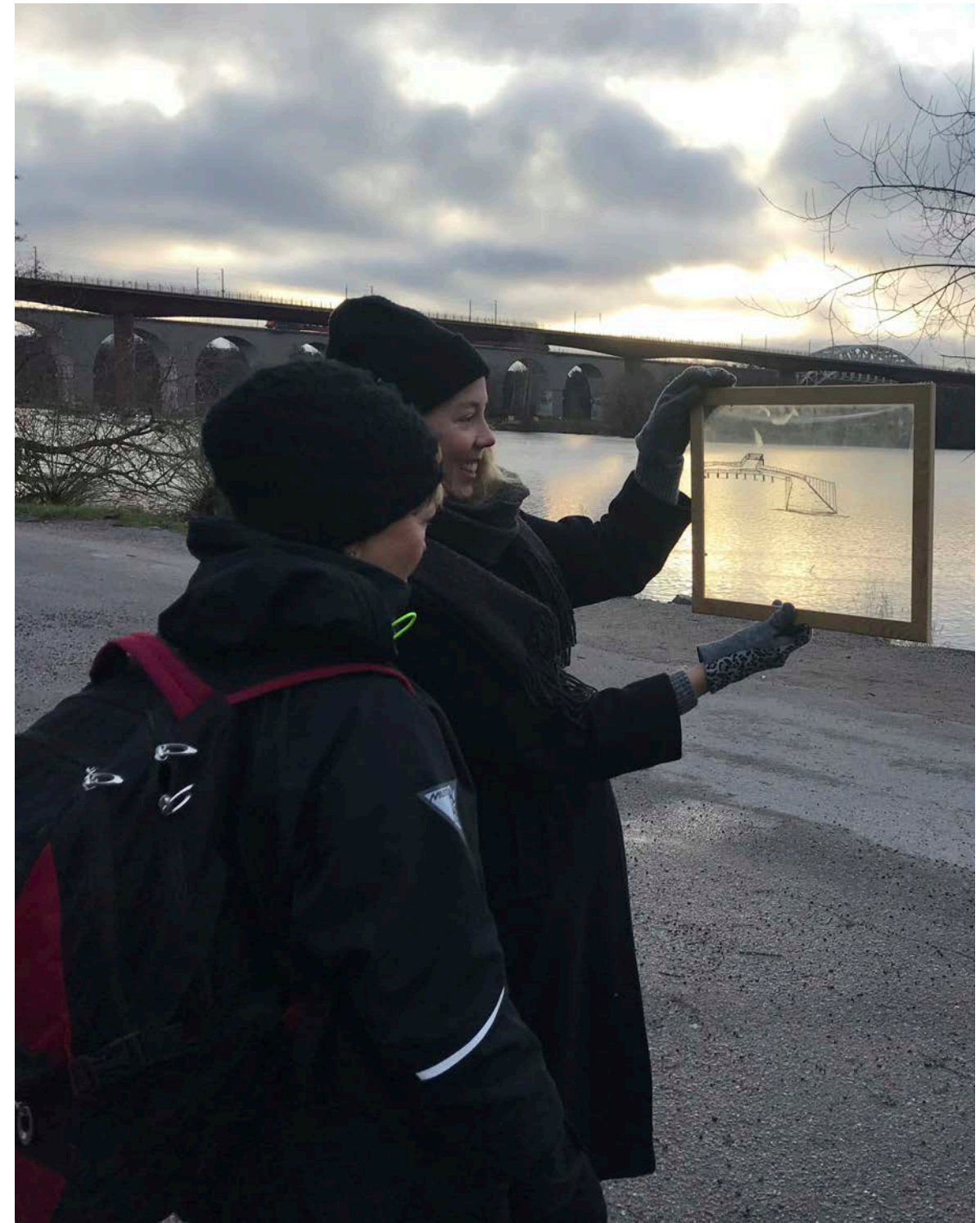




Figur 25. En plats där man kunde stanna till och äta var önskemålet hos denna grupp.

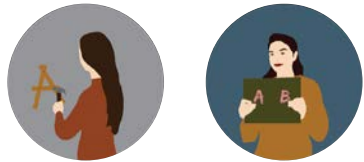


Figur 26. Att kunna vända halvvägs och istället för att gå samma väg tillbaka kunna gå ut på en brygga tyckte den här användaren skulle vara en stor vinning.



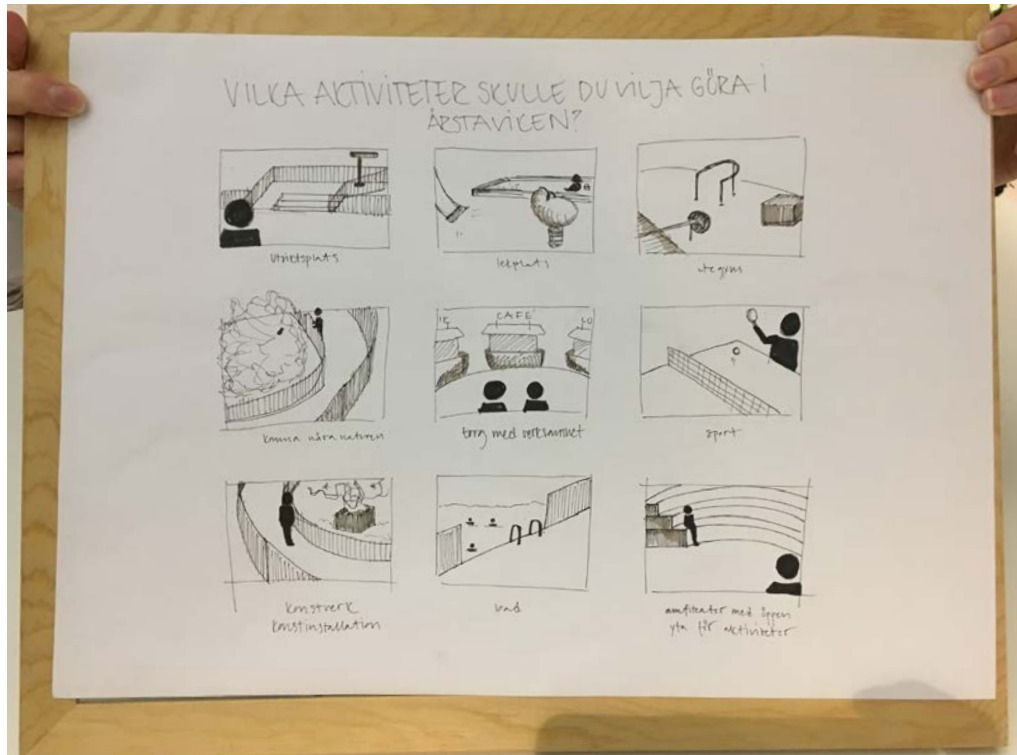
Figur 27. I Årstaviken finns det vacker natur att ta tillvara på och planera kring om man ska bygga på vattnet tyckte den här användaren.





## Pr2 & T2 'Frimärksskisser'

**NEDAN REDOVISAS RESULTATET** för den andra prototypen i arbetet 'Frimärksskisser' vilken skapades efter idégenerering kring P3 Designfråga 2: *Hur skulle vi kunna skapa aktiviteter som gör det attraktivt för olika konstellationer av användare att dröja sig kvar i Årstaviken?* De nio aktiviteter som illustrerades (se figur 28) var: utsiktsplats, lekplats, utegym, komma nära naturen, sport, konstverk, bad samt amfiteater med öppen yta för aktiviteter. Testet genererade svar i form av poäng, totalt 72 st, som deltagarna fördelade på de olika skisserna i prototypen. Svaren sammanställdes till följande resultat (se figur 29), redovisat från höga till låga poäng:



Figur 28. Bild på Prototyp 2 'frimärksskisser' som togs med ut i Årstaviken för att illustrera aktiviteter.

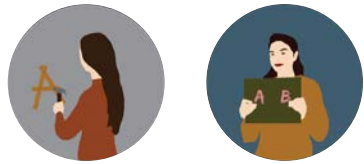


Komma nära naturen	14p = 19 %
Bad	12p = 17 %
Torg med verksamhet	9p = 12.5 %
Amfiteater med öppen yta för aktiviteter	9p = 12.5 %
Konstverk	8p = 11 %
Utsiktsplatser	8p = 11 %
Lekplatser	7p = 10 %
Sport	3p = 4 %
Utegym	2p = 3 %



Läs om metoden för Pr2 Frimärksskisser på sidan 38 och T2 Frimärksskisser på sidan 41.

Figur 29. Resultatet av T2 redovisat i poäng och som procent. De fyra aktiviteter med högst poäng togs sedan vidare i nästa idégenerering.



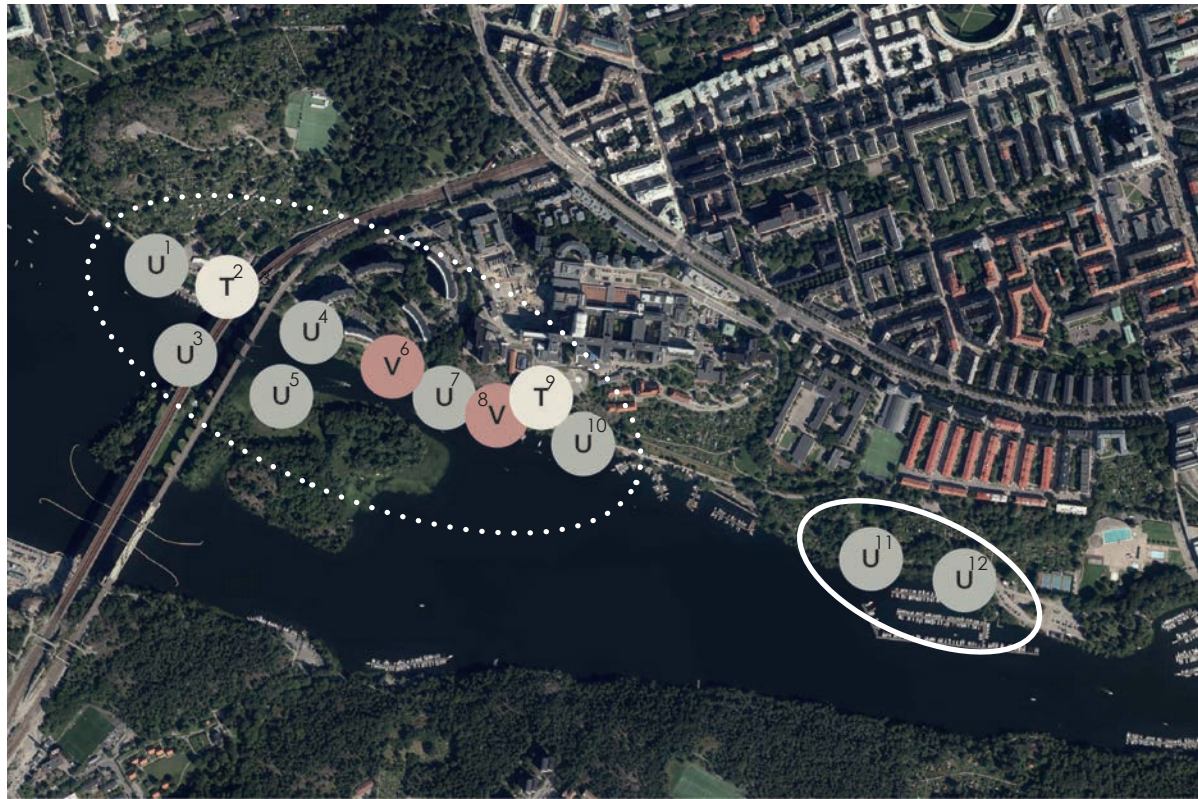
# Pr3 & T3 'Walk & Talk'

Läs om metoden för Pr3 Walk & talk på sidan 38 och T3 Walk & talk på sidan 41.

U=Upptäcka  
T=Trångt  
V=Vända

- 1. Industriella känslan vid båtmagasinet
- 2. Särskilt trång passage
- 3. Miljön kring brofästet
- 4. Önskan att komma närmare naturen
- 5. Önskan att komma närmare Årsta holmar
- 6. En naturlig plats att vända på
- 7. Önskan att gå ut på privat båtbygga
- 8. Stråket byter karaktär
- 9. Särskilt trång passage
- 10. Öppna karaktären på vattnet lockar
- 11. Träd hängandes ner i vatten intill land
- 12. Pittoreska badstugor på land

**NEDAN REDOVISAS RESULTATET** för den tredje prototypen i arbetet Pr3 'walk & talk' vilken skapades efter idégenerering kring P3 Designfråga 3: *Hur skulle vi kunna utforma stråk som är anpassade för de användare som vill vistas i Årstaviken för motion och transport?* De svar som samlades in från deltagarna (se figur 31) under denna del av arbetet låg sedan till grund för var infästningarna till bryggan låg och vad bryggan skulle passera väl ute på vattnet, se figur 30.



Figur 30. Kartan visar resultatet av testet av Pr3 Prototyp 'walk & talk' där klistermärkena markerar de platser som deltagarna valde att prata om. Den vitprickade ringen markerar det som deltagarna såg potential i att utveckla. Den vita heldragna ringen visar ett område som deltagarna ansåg särskilt viktigt att bevara så som det ser ut idag. Här ville man fortsätta 'upptäcka' på land. Kartunderlaget togs sedan med i nästa idégenerering inför Pr4 Den konceptuella gestaltningen. Se vad de olika klistermärkena markerar i fotnoten.  
Karta: GSD-Ortofoto 1m färg © Lantmäteriet med tillägg av Sofia Bergsten & Frida Frogsjö.



Figur 31. Deltagarna på testet av Pr3 Prototyp 'walk & talk' Birgitta och Hanna delgav sina insikter om var infästningarna till bryggorna skulle kunna ligga utmed Årstavikens strand samt vad de skulle vilja kunna komma närmare väl ute på vattnet.





## Pr4 Den konceptuella gestaltningen

**DESIGNFRÅGORNA NEDAN LÅG** till grund för samtliga idégenereringar, prototyper och tester som genomfördes i det här arbetet. Svaren på dessa kommer nu att presenteras i ett gestaltningsprogram samt som en visualisering av detta – i vår konceptuella gestaltning. Detta avsnitt konkluderar den sista itereringen i det här arbetet.

*Var i Årstaviken skulle vi kunna utöka de offentliga ytorna för att rymma fler aktiviteter, förbättra trafiksituationen samt lösa problematiken kring otrygghet och exkludering?*

*Hur skulle vi kunna skapa aktiviteter som gör det attraktivt för olika konstellationer av användare att dröja sig kvar i Årstaviken?*

*Hur skulle vi kunna utforma stråk som är anpassade för de användare som vill vistas i Årstaviken för motion och transport?*

### Gestaltningsprogram

- » Skapa platser för vistelse i Årstaviken för individen såväl som gruppen
- » Ta tillvara på olika värdefulla befintliga landskapskaraktärer i Årstaviken och skapa nya att komplettera dessa med
- » Skapa stråk utformade för att underlätta rörelse i Årstaviken



Läs om metoden för Pr4 Den konceptuella gestaltningen på sidan 39.

# Åtgärder

Skapa platser för vistelse i Årstaviken  
för individen såväl som gruppen

- » Genom att skapa olika rum som lämpar sig för olika konstellationer av användare.
- » Genom att göra det möjligt för olika typer av aktiviteter att äga rum.
- » Genom att ta bort privatiserade strukturer på vatten och göra dem offentligt tillgängliga.

Ta tillvara på olika värdefulla  
befintliga landskapskaraktärer i  
Årstaviken och skapa nya att  
komplettera dessa med

- » Genom nya bebyggda strukturer öka mängden offentlig yta på vattnet och därmed bevara och avlasta trycket på uppskattade miljöer på land.
- » Genom att använda uppskattade urbana element som Årstabroarna i gestaltningen.
- » Genom att ta tillvara på och tillgängliggöra utblickarna ut mot Årsta holmar.
- » Genom att inte bebygga delar som är särskilt uppskattade så som de ser ut idag.
- » Genom att ta tillvara på de fria siktlinjerna ute på vattnet, erbjuda rum med hög överskådlighet som ökar känslan av trygghet.

Skapa stråk utformade för att  
underlätta rörelse i Årstaviken

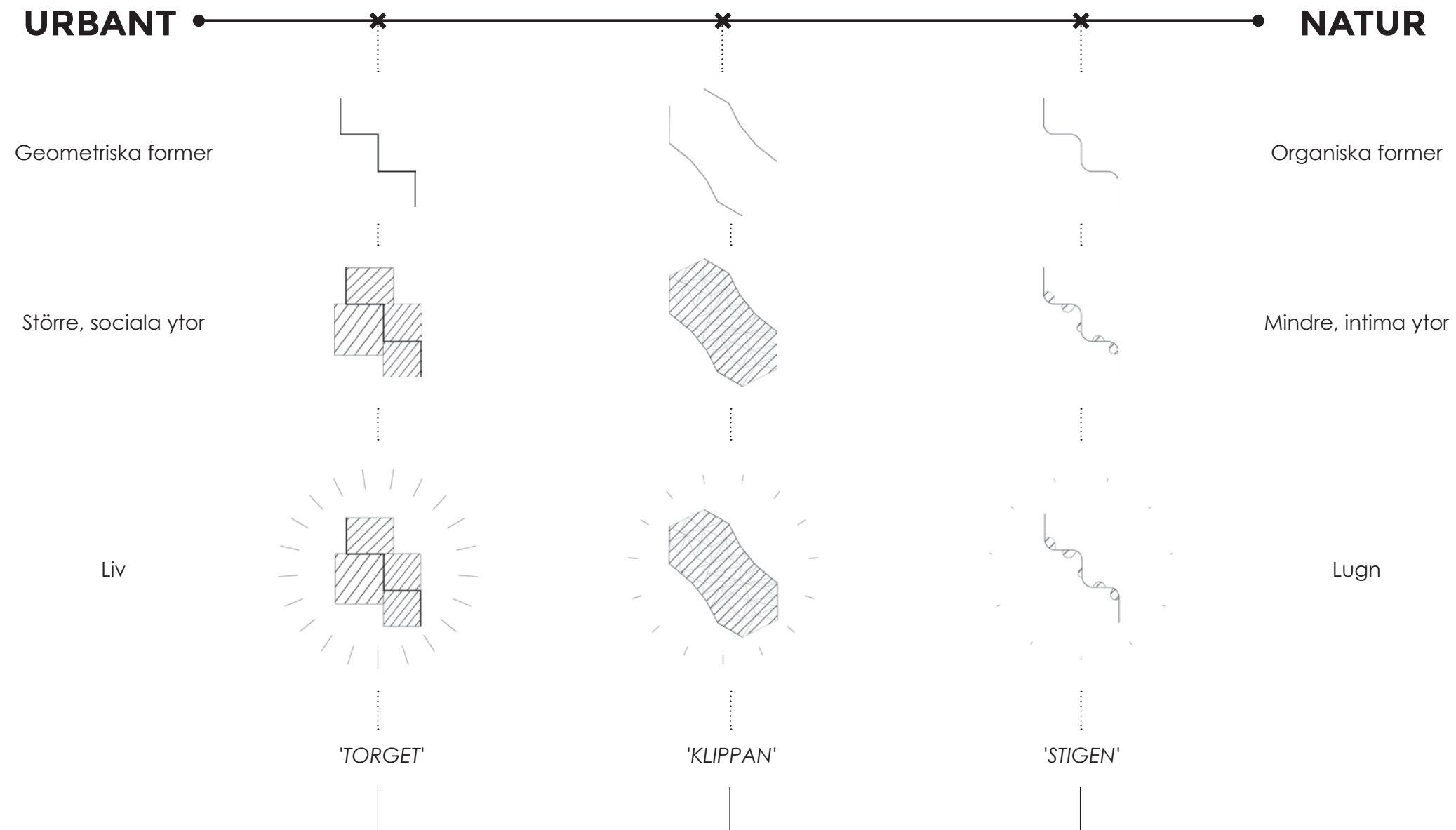
- » Genom att skapa gångstråk ute på vattnet för att avlasta gångstråket på land och minska risken för konflikter.
- » Genom att skapa gångstråk, på olika sätt skilda från de rum som planeras utmed dessa, för att säkerställa kontinuerlig rörelse.
- » Genom att på flera ställen ha förankringar till land vilket gör det möjligt att göra promenaden till en runda samt öka tryggheten genom att snabbt kunna ta sig dit.



Figur 32. Åtgärdsillustrationer.  
Skalgubbar: Toffu (2019).



# Formgivningskoncept



Formgivningskonceptet bygger på en gradient mellan urbant och natur där tre platser på skalan valts ut.

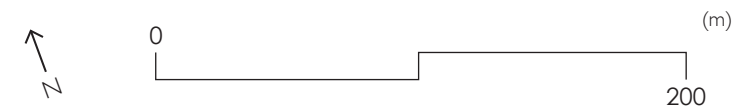
Dessa tre platser redovisas på nästkommande sidor i form av visualiseringar.

Figur 33. Formgivningskonceptet för gestaltningsförslaget.





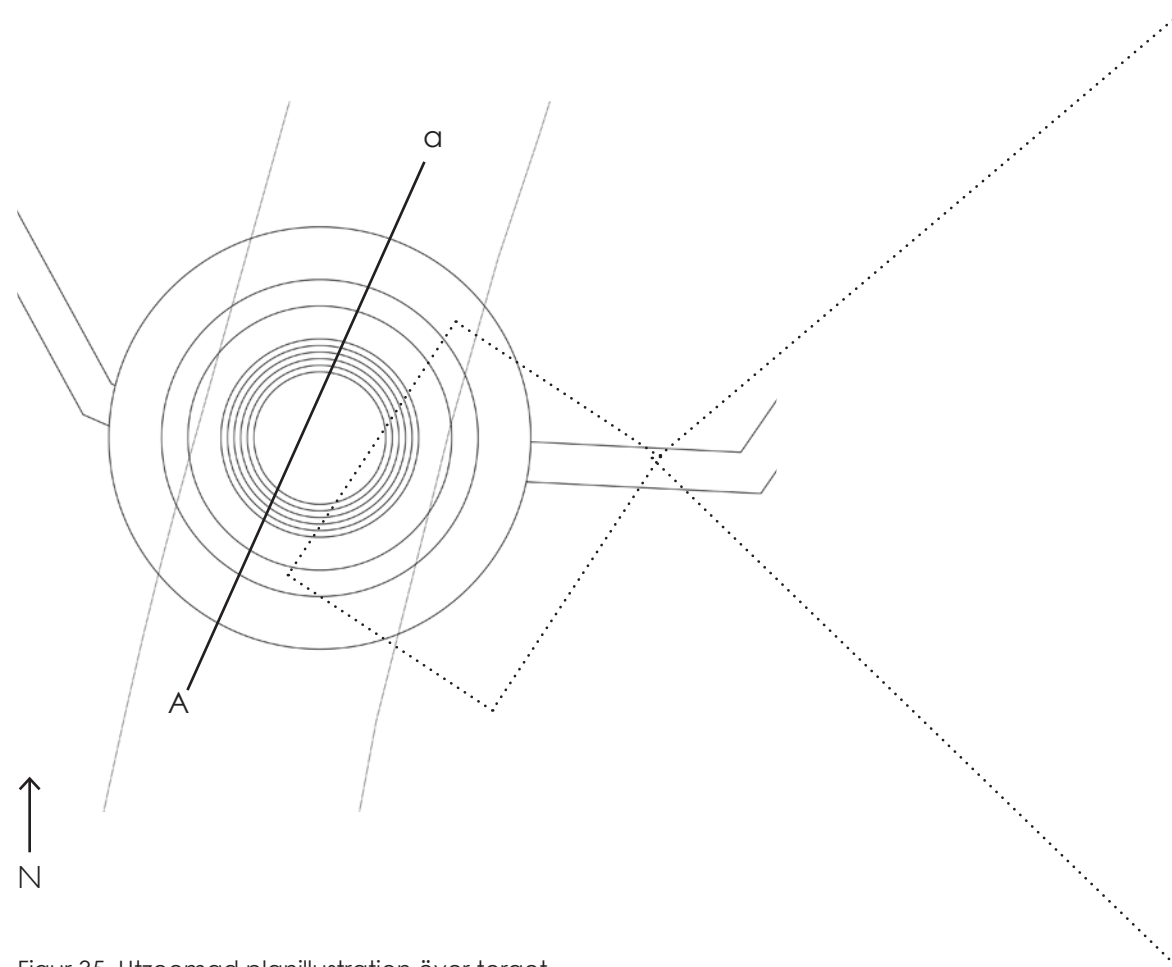
Figur 34. Illustrationsplan. Planen visar ett konceptuellt gestaltungs-förslag för hur Årstavikens vatten skulle kunna gestaltas för att öka den offentliga ytan i området. De övergripande formgivningsuttrycken redovisas i tre rum – Torget, Klippan och Stigen och kommer att presenteras närmare på nästkommande sidor. För att åstadkomma detta har vissa förändringar skett på vattnet såväl som på land. Bland annat har tre större bryggkonstruktioner tillägnade privata båtklubbar har tagits bort till förmån för den nya konstruktionen. Grundkarta med höjdkurvor: Publiceras med vänligt tillstånd av Stockholms stads Stadsbyggnadskontor, tillägg gjorda av Sofia Bergsten & Frida Frogsjö (2019).



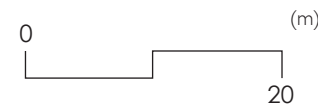


## Torget

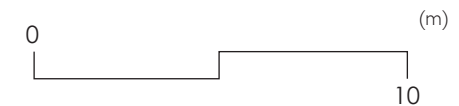
**TORGET BLIR SOM STADENS** förlängning ut på vattnet och erbjuder livliga platser där även verksamheter har möjlighet att förläggas. Platsen erbjuder vistelse främst fokuserat på gruppen i form av sittplatser uppbyggda likt en amfiteater vilken vilar kring en av Årstavikens uppskattade urbana element – Årstabroarna. Därmed tar denna gestaltning vara på en befintlig struktur i landskapskaraktären. Torget och dess anslutande gångvägar är nära beläget det ursprungliga stråket längs Årstavikens strandkant och avlastar gångstråket längs en av de trängre passagerna.

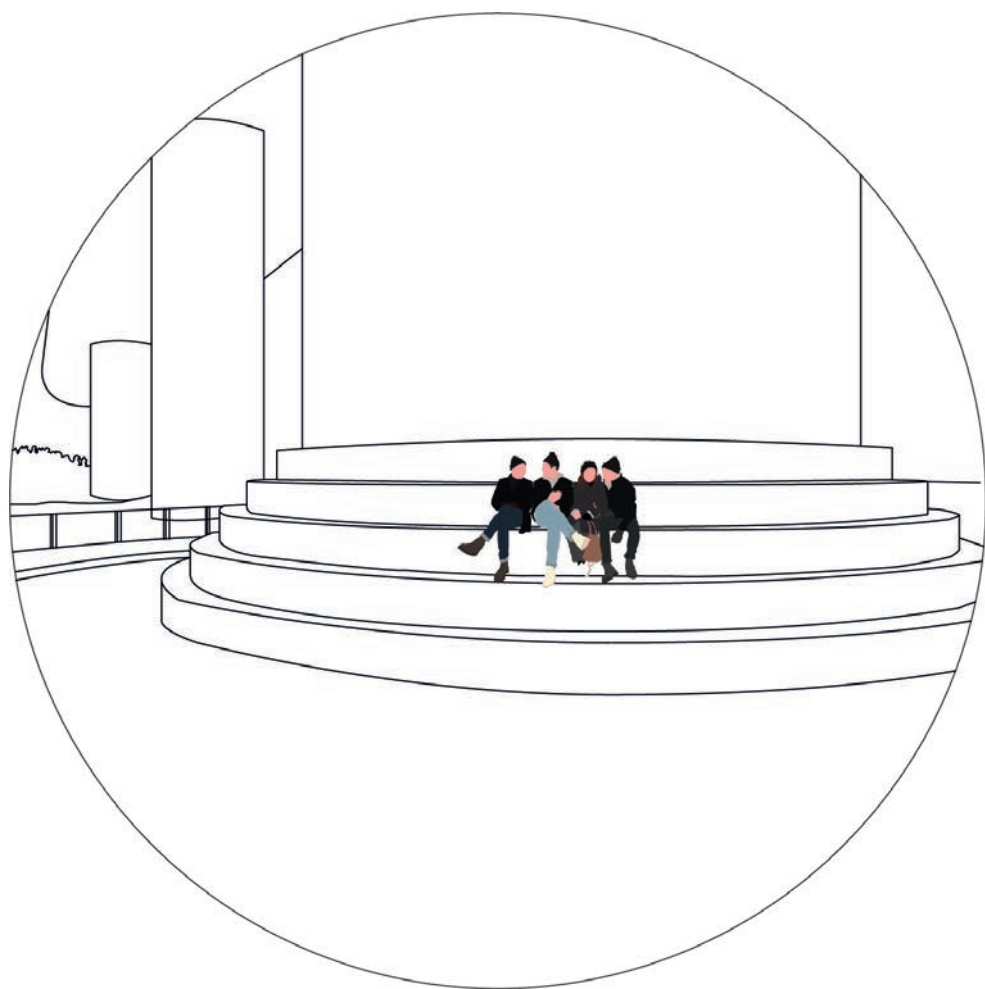


Figur 35. Utzoomad planillustration över torget som visar de olika rummens uppbyggnad samt anslutande gångstråk. Sektionens dragning samt utsnittets placering är markerat i bilden.

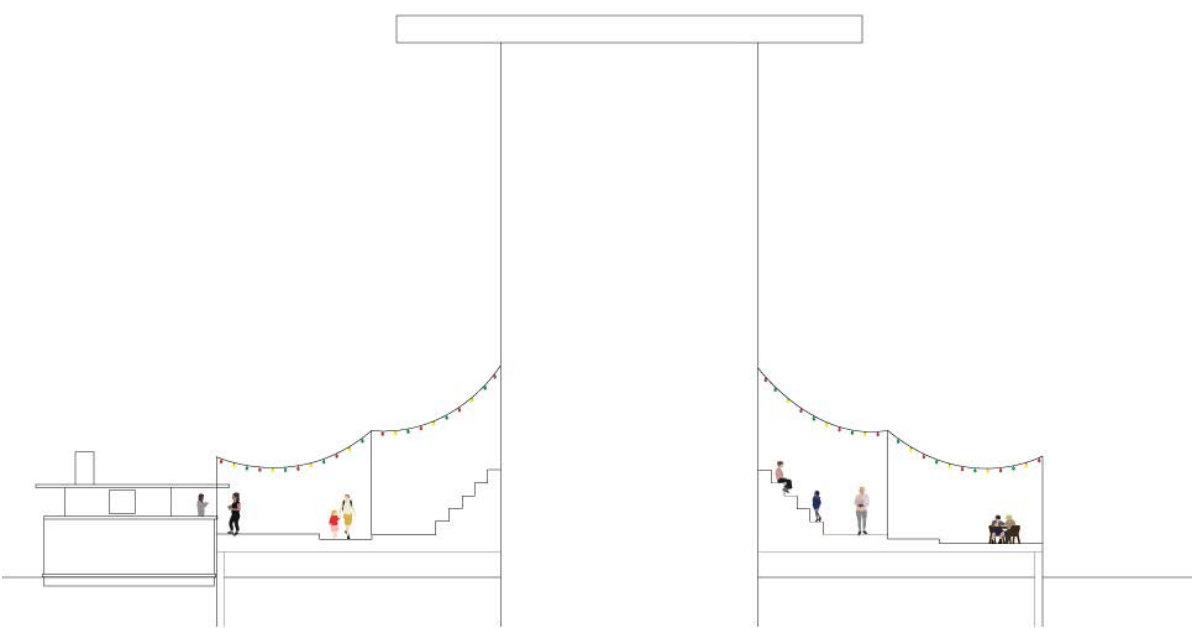


Figur 36. Inzoomad planillustration över torget. På bilden illustreras hur de olika rummen kan användas.

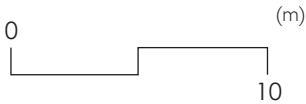




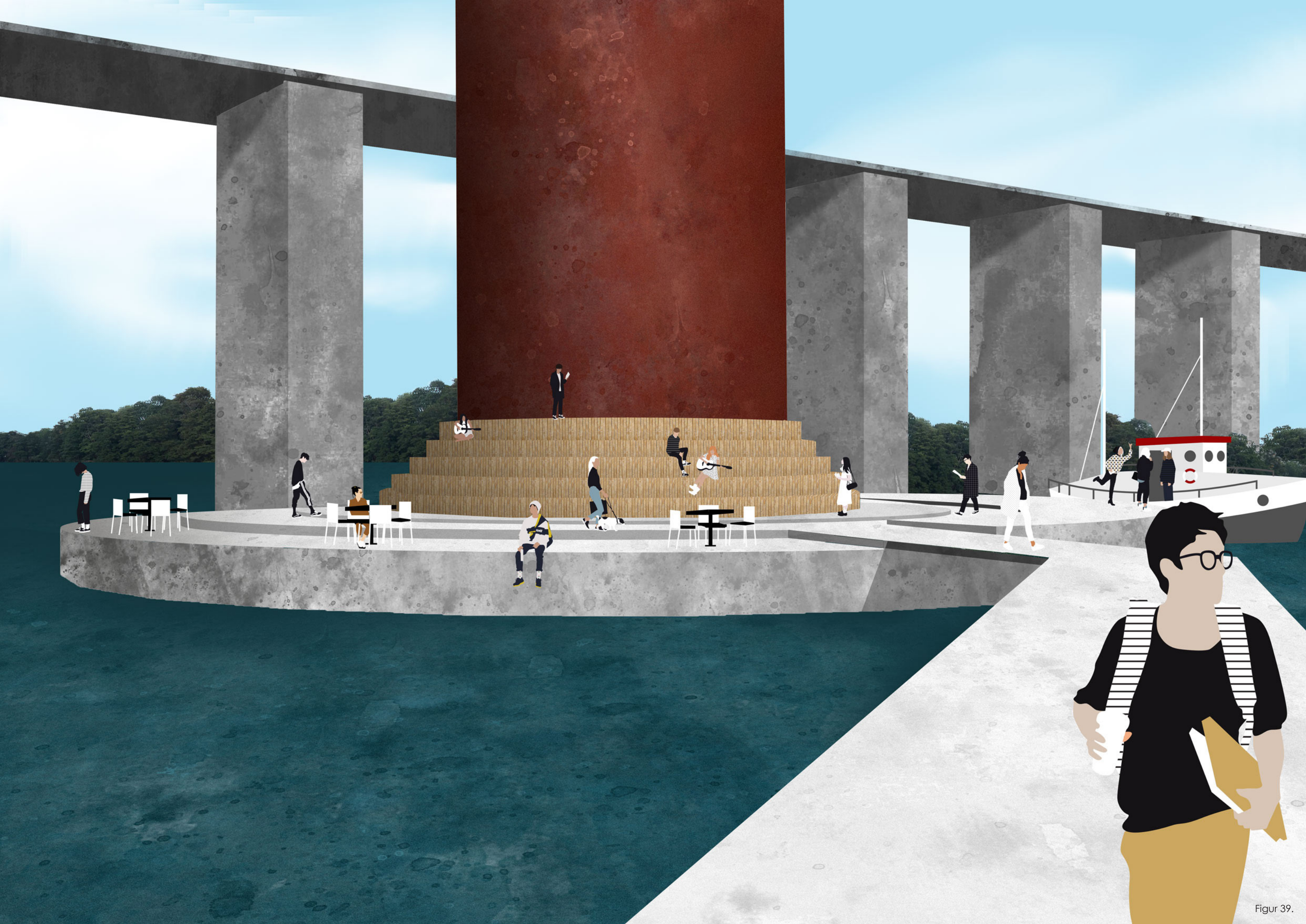
Figur 37. Perspektivskissen ger en inblick i skalan och rumskänslan på torget. I bilden visas också amfiteaterns rymlighet.



Figur 38. Sektion A-a. Sektionen illustrerar torgets helhet. På södra sidan (till vänster i bild) är den yttre ringen upphöjd då denna avsats används för förtöjning av båtar vilka kan innehålla verksamheter. På norra sidan är det yttre rummet däremot nedsänkt för att låta användarna komma närmare vattnet. Det gångstråk som går runt pelaren är därmed avskilt från vistelse-rummen.





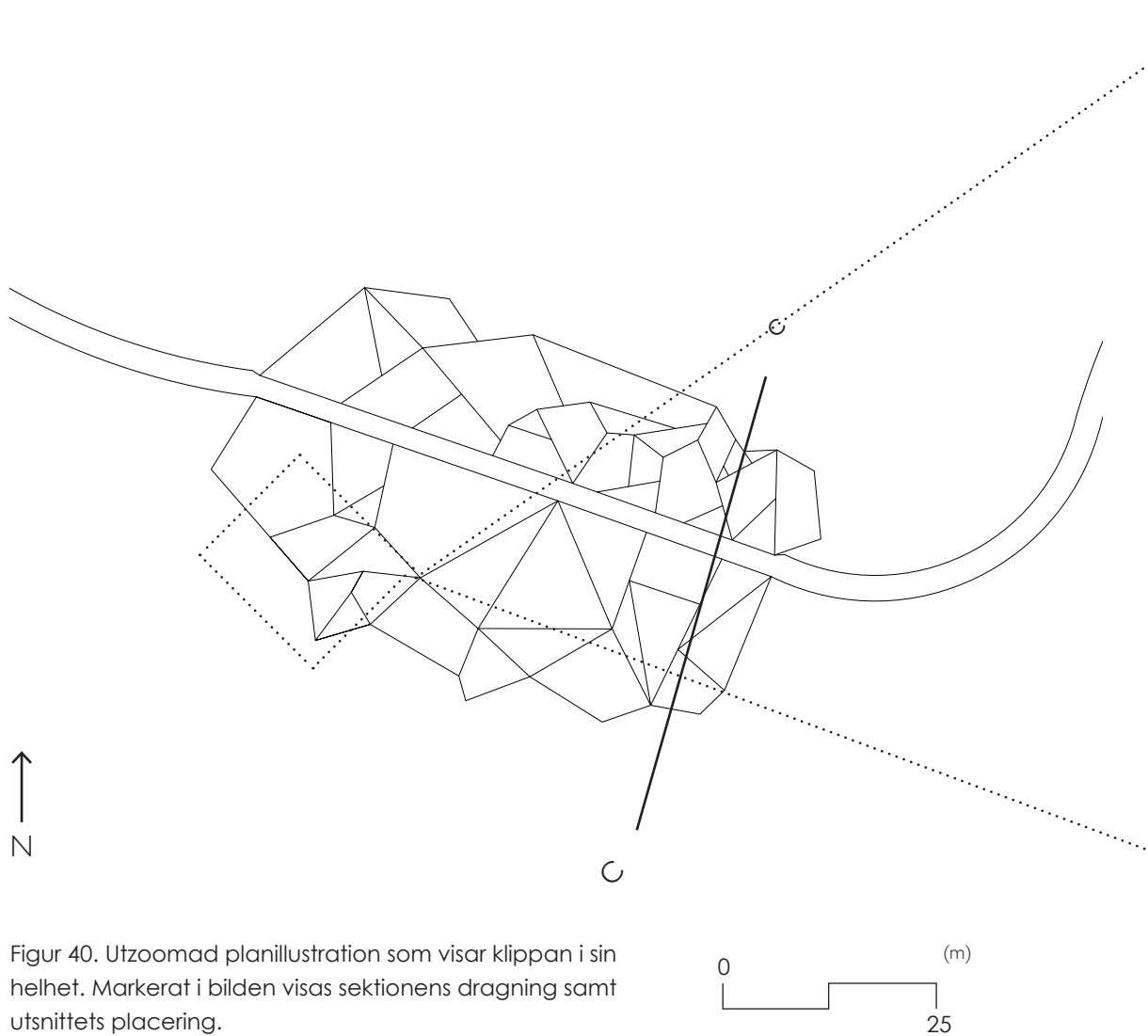


Figur 39.

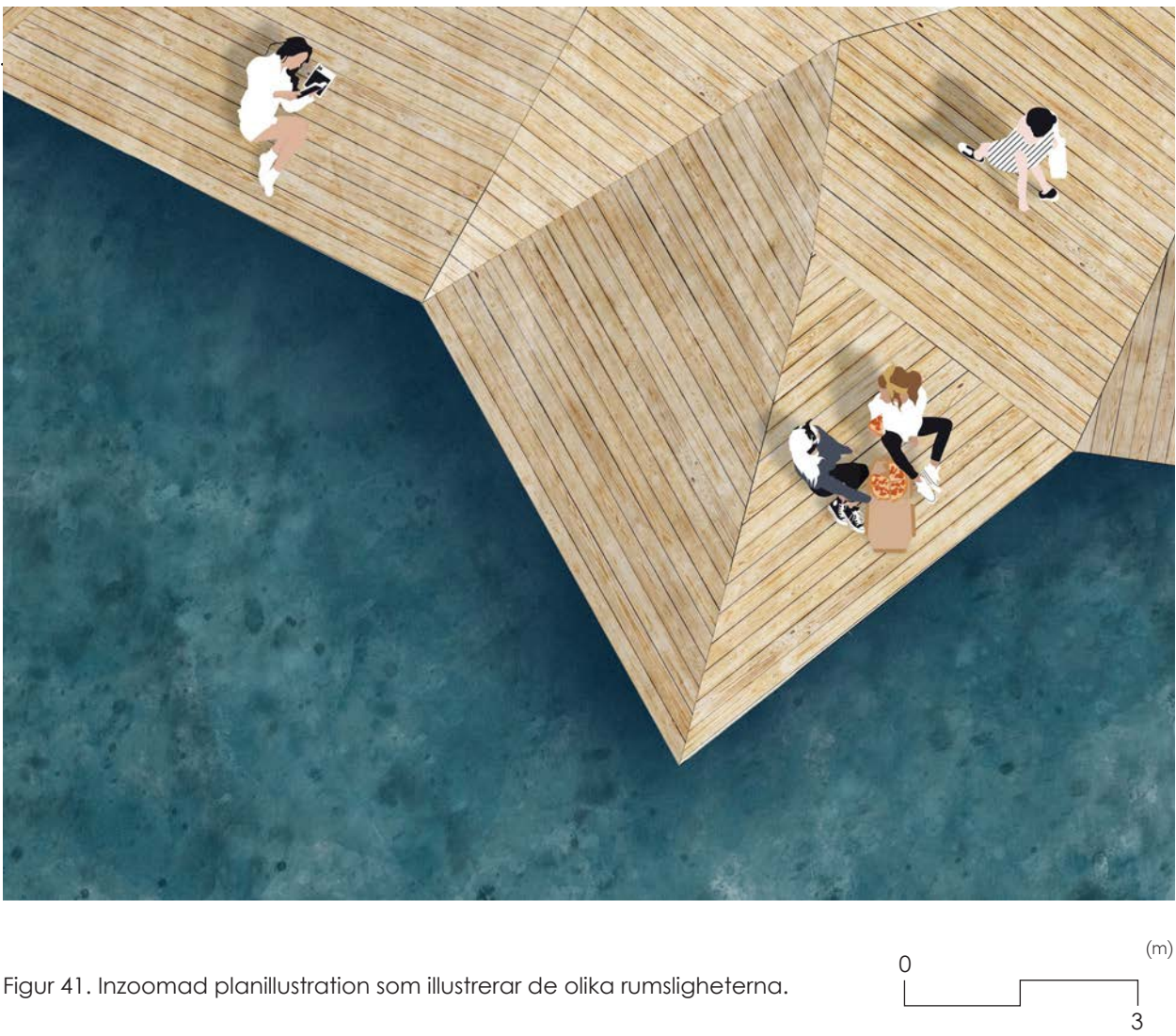


# Klippan

**KLIPPAN UTGÖR MÖTET MELLAN NATUREN OCH DET URBANA.** Platsen erbjuder både små och stora rum, för både individ och grupp, på en klipplik struktur gjord i trä. Platsen är gjord för att harmonisera med omgivande landskap och dess främsta funktion är att kraftigt utöka den offentliga ytan i Årstaviken. Gångvägarna ansluter till klippan på två platser men behåller även, på klippan, sin funktion i att tillgängliggöra rörelse genom att vara på en och samma nivå medan klippan varierar i höjd och form. Den huvudsakliga aktiviteten klippan tillgodogör är centrerad kring bad och umgänge.

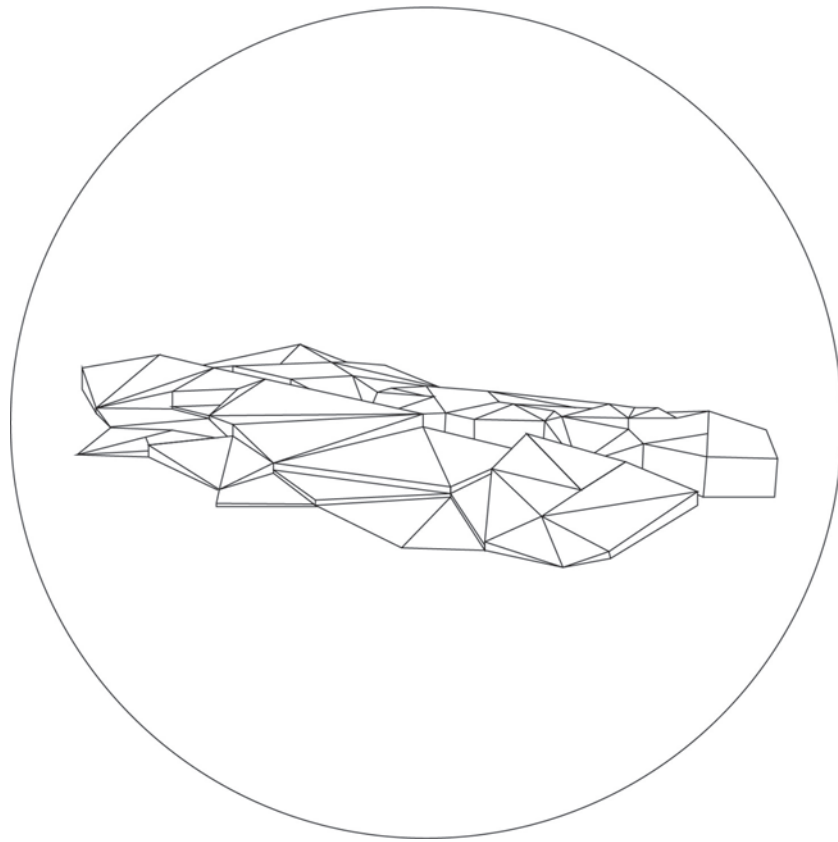


Figur 40. Utzoomad planillustration som visar klippan i sin helhet. Markerat i bilden visas sektionens dragning samt utsnittets placering.

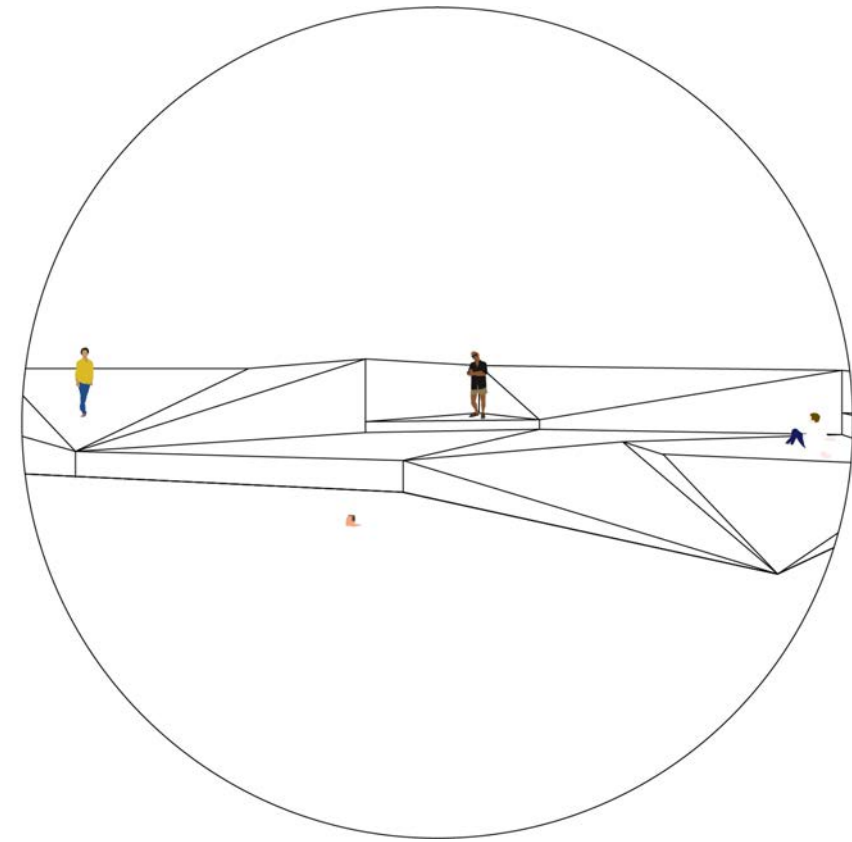


Figur 41. Inzoomad planillustration som illustrerar de olika rumsligheterna.

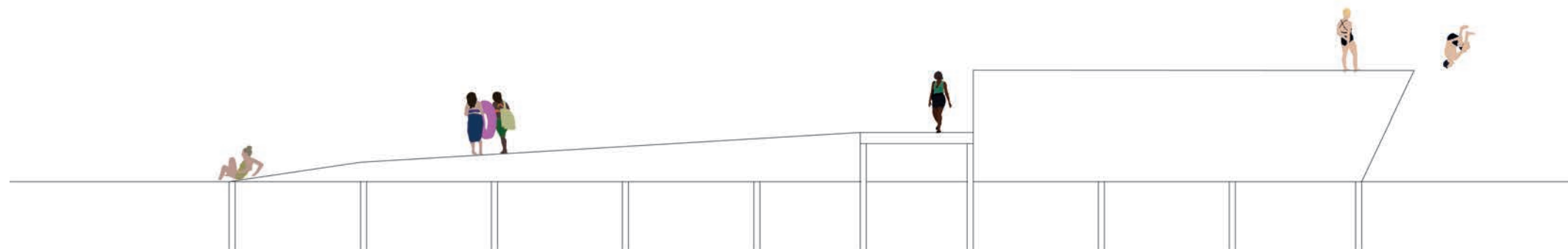




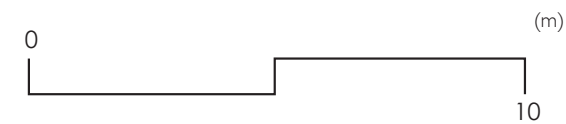
Figur 42. Fågelperspektiv över klippan i sin helhet (visas utan anslutande gångvägar). Här kan man se att klipporna i söderläge är lägre än klipporna norr om gångvägen. Detta för att ta tillvara på solläget och inte skymma utsikten över vattnet.



Figur 43. Perspektiv klippan. Bilden visar hur de olika rummen är avskärade från varandra.



Figur 44. Sektion C-c. Bilden visar hur den södra delen (illustrerad till vänster i bild) av klippan sluttar ner mot vattnet för tillgängligt och naturligt bad. På den norra sidan finns en hoppklippa för de mer äventyrligt lagda.





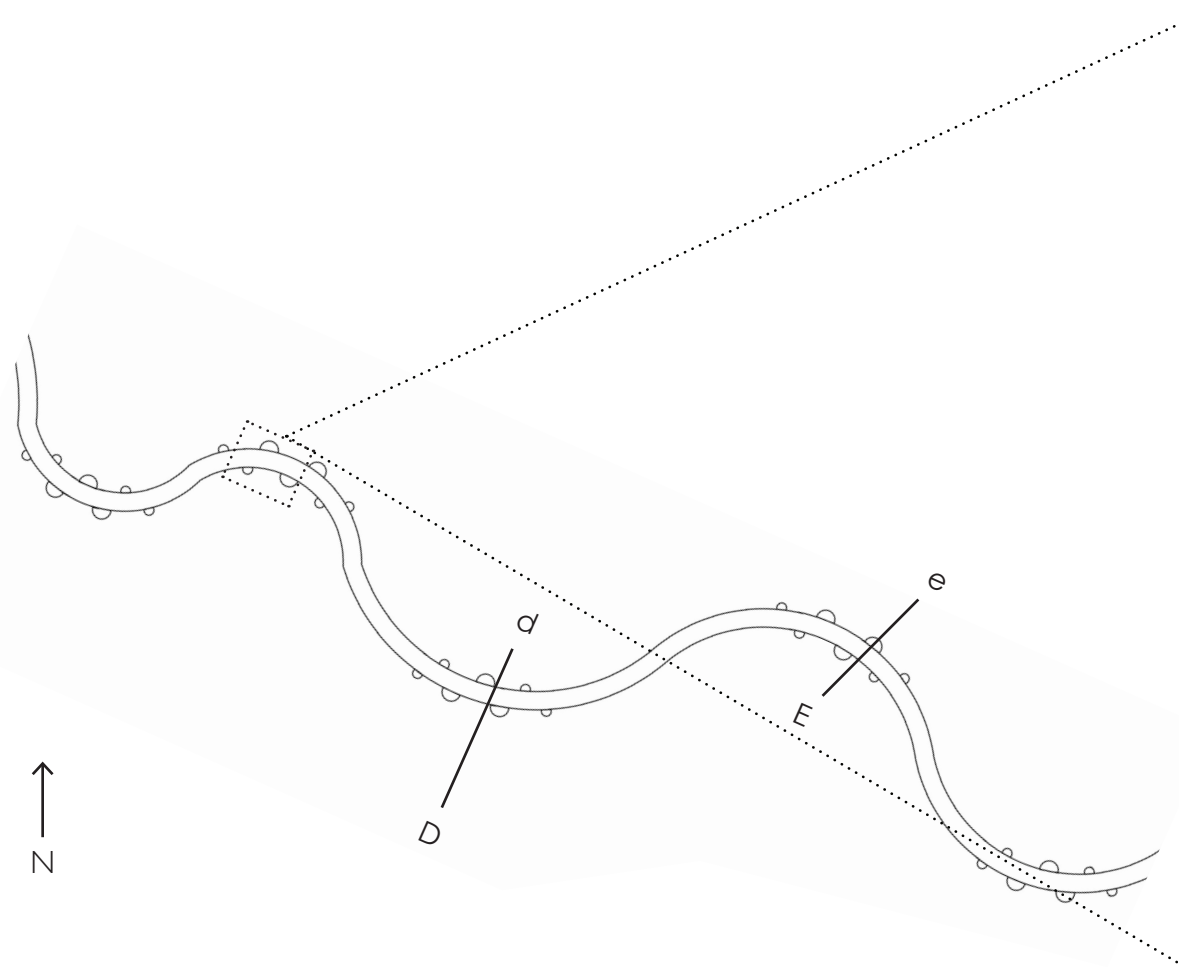


Figur 45.

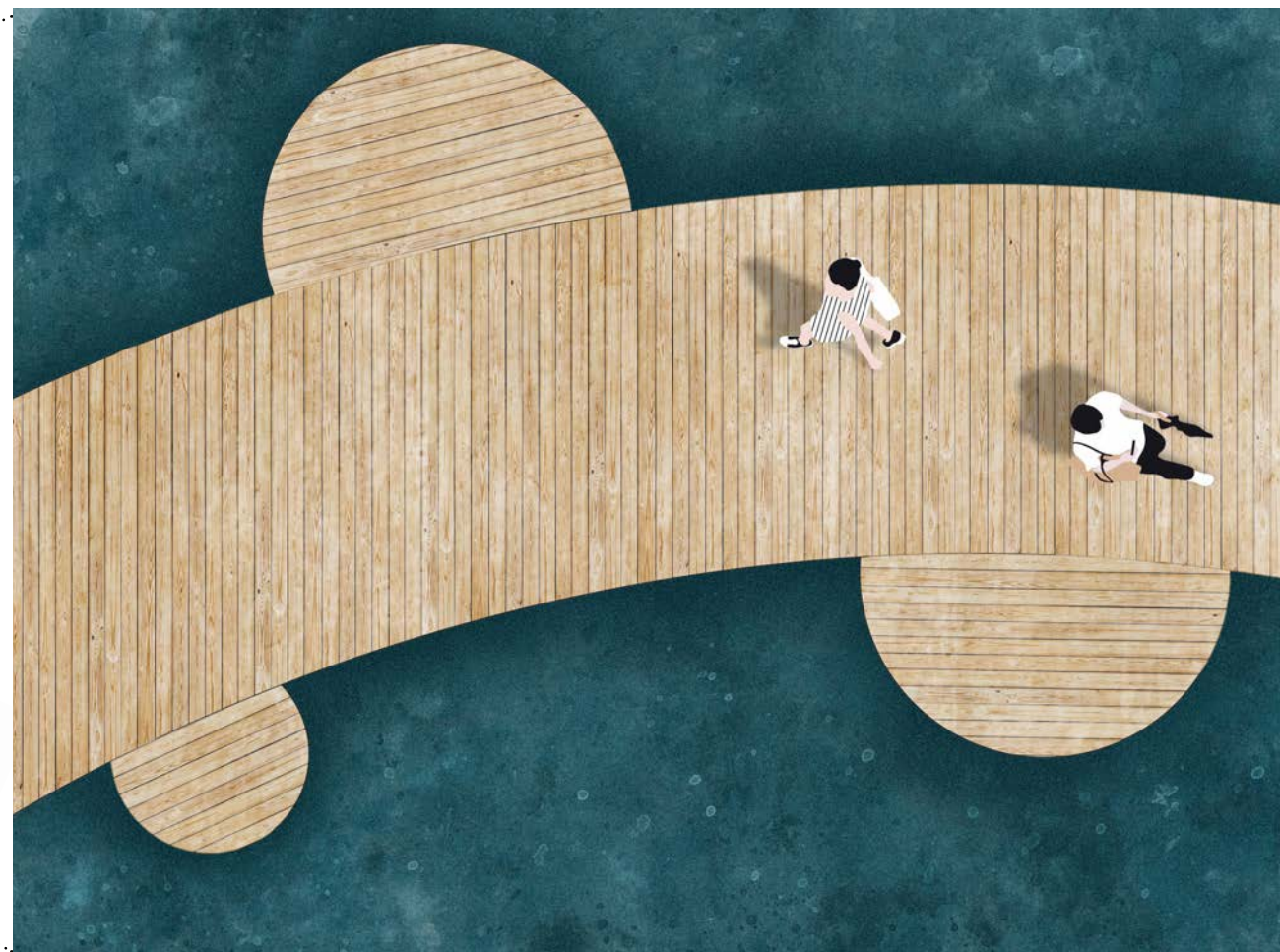


## Stigen

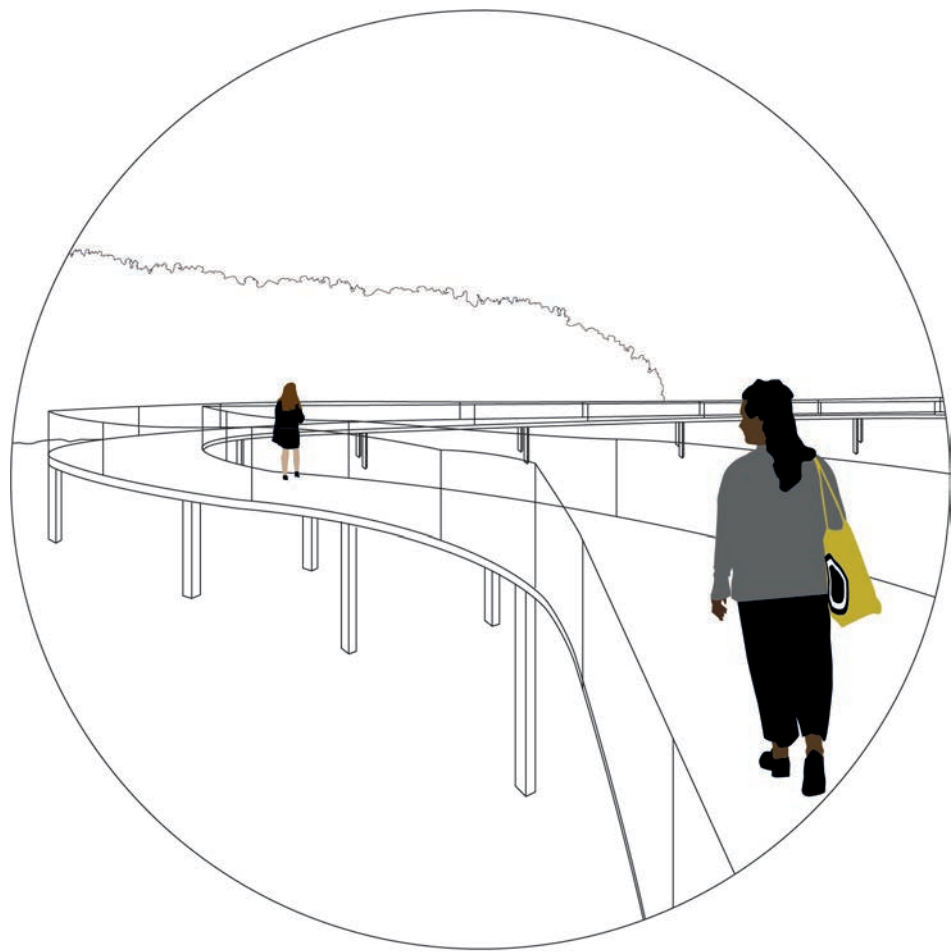
**STIGEN FOKUSERAR PÅ ATT FRAMHÄVA DET NATUREN HAR ATT ERBJUDA.** Platsen erbjuder framförallt små rum för individen och syftar till att låta användare stanna upp för en naturupplevelse utan att för den delen hindra flödet i gångstråket. Platsen är gjord för att framhäva det organiska i omgivande landskap och den generösa kurvaturens syfte är att skapa mer mängd offentlig yta. Den huvudsakliga aktiviteten stigen tillgodogör är centrerad kring promenad och stilla vistelse.



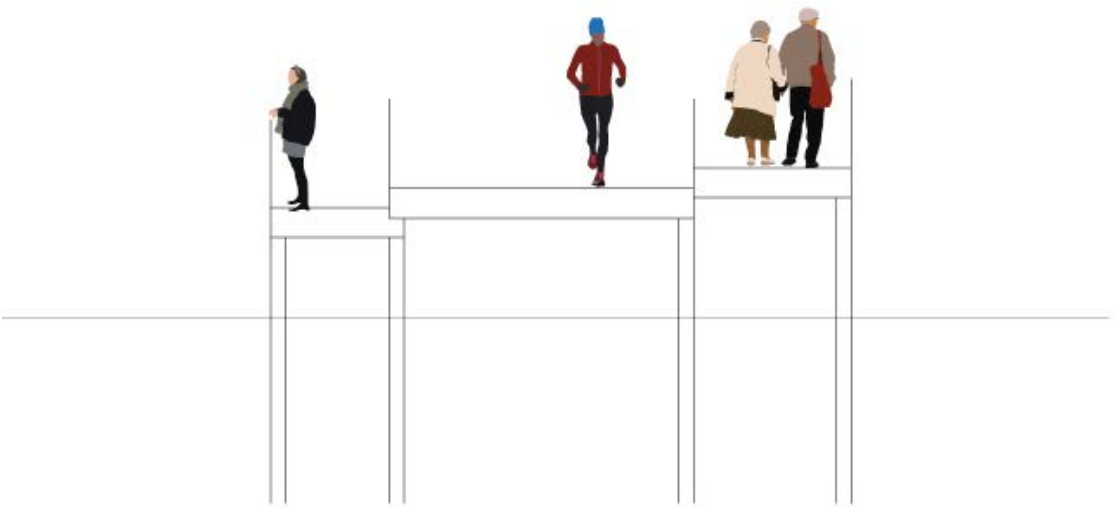
Figur 46. Utzoomad planillustration som visar stigens organiska form och rumsligheter längs vägen. Sektionens dragning samt utsnittets placering är markerat i bilden.



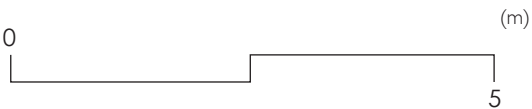
Figur 47. Inzoomad planillustration som illustrerar flödet i gångstråket samt de olika rumsbildningarna för stora och små sociala sammanhang.



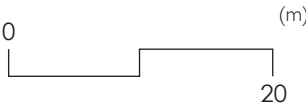
Figur 48. Perspektivet visar hur 'Stigens' organiska form samspelar med landskapet och bidrar till en naturupplevelse tack vare närheten till Årsta holmar.



Figur 49. Sektion D-d. Sektionen visar hur de södra terrasserna (till vänster i bild) är något nedsänkta och de norra terrasserna är något upphöjda, detta för att ge en bra utsikt från samtliga platser samt bibehålla ett kontinuerligt flöde längs gångvägen.



Figur 50. Sektion E-e. Bilden visar avståndet mellan 'Stigen' och Årsta holmar.







Figur 51.

# DISKUSSION

I **DISKUSSIONSKAPITLET DISKUTERAS** arbetet under de övergripande rubrikerna – teori- och bakgrund, metod samt resultat. Vi framför här våra viktigaste fynd, granskar kritiskt de metoder som använts och delar med oss av vår syn på arbetets innehåll. Diskussionskapitlet avslutas med förslag på ämnen för fortsatta studier.



## SYFTET MED ARBETET

var att grunda och fortlöpande förankra gestaltningsmässiga beslut i användares behov på en specifik plats i ett landskapsarkitekturprojekt med hjälp av metoden Design Thinking. Design Thinking öppnade upp för innovativa tillvägagångssätt i arbetet där grunden för hela processen lades i de behov som fanns hos användarna av platsen. Tack vare detta uppstod nya sätt att tänka kring platsen och dess innehåll. Detta var en ögonöppnare för oss som landskapsarkitektstudenter och metoden gav oss nya redskap kring hur vi i framtiden kan jobba med deltagandebaserad stadsplanering. Metoden gjorde det möjligt att, i tidiga skeden och genomgående genom processen, förankra idéer som utvecklades med användarna. Detta påverkade successivt de beslut som togs i arbetet. Frågeställningen arbetet ämnade besvara var *'Vilka är de platsspecifika behoven i Årstaviken ur ett användarperspektiv och hur kan de mötas i ett konceptuellt gestaltningsförslag baserat på metoden Design Thinking?'* Som svar på frågeställningen genomfördes fyra itereringar enligt metoden Design Thinking varav den sista itereringen avslutades vid prototypstadiet och redovisar ett konceptuellt gestaltningsförslag.

# Teori och bakgrund

## *Design Thinking och Arnsteins stege*

Design Thinking visade sig vara en väl fungerande metod för att genomföra en deltagandebaserad gestaltning. Arnsteins stege har använts som huvudsaklig teori för deltagandebaserad planering i landskapsarkitektutbildningen på SLU, Uppsala och verkar också ligga till grund för hur Sveriges kommuner och landsting rekommenderar kommunerna att arbeta med medborgarinvolvering (Stockholms stad 2016). Arnsteins teori har genom åren varit högt respekterad men den har även mottagit kritik, se teorikapitlet på sidan 24. Vi vill ta tillfället i akt att diskutera hur en metod som Design Thinking kan komplettera delar som kritiserats i Arnsteins vedertagna teori om medborgardialog.

Arnstein (1969) beskriver i sin teori hur maktbalansen varierar mellan beslutsfattare och medborgare. Teorin är bra på så vis att den uppmärksammar och identifierar ojämlika maktstrukturer i stadsplanering och arkitektur och påminner om att det är viktigt att förankra arkitekturen hos medborgarna. Men maktbalansen, så som den beskrivs

i teorin har mötts av kritik. Denna består bland annat i att om fokus enbart ligger på maktfördelningen i en medborgardialogprocess går andra dimensioner förlorade (Tritter & McCallum 2005; Collins & Ison 2006). Enligt plan- och bygglagen har medborgare rätt till inflytande av en viss grad i planeringsprocesser (Sveriges riksdag 2010) och Stockholms stad menar att medborgardialogen ska ske i ett stadie där det fortfarande går att påverka besluten kring projektet (Stockholms stad 2016). Dock är dessa löften inget kvitto på att det verkligen efterföljs. Även om dialogen sker i ett tidigt stadie behöver det heller inte innebära att medborgarna känner sig representerade i förslaget.

Problemet, som vi ser det, kanske ligger i att man med Arnsteins resonemang som referens, i vissa fall väntar för länge med att ge tillfälle för inflytande. Som exempel kan ges nuvarande planprocesser i Stockholms stad där man ibland väntar så långt som till samråd innan man tar del av medborgarnas åsikter – ett stadie där många stora beslut redan har tagits och där tröskeln att

göra större förändringar är hög. Vi tror att beslutsfattare kan dra sig för att inkludera medborgare, enligt ett högt steg på trappan, i rädsla att de ska fatta beslut som inte väger in andra viktiga aspekter som experter hade gjort. Det är en skevhet som uppstår när man ser medborgardialog endast som en fråga om makt. Det vi vill argumentera för, och där vi tror att Arnsteins synsätt och Design Thinking skulle kunna mötas är att medborgarna får inflytande i de beslutsfattande frågor som behandlas redan i idéstadiet. Då skulle medborgarnas inflytande kunna återfinnas även i de större besluten längre fram i processen. Till skillnad från Arnsteins teori, som beskriver en mer linjär process av beslutsfattande (Arnstein 1969), återkopplar Design Thinking ständigt till empirin och underbygger därmed besluten löpande genom processen (IDEO University 2018a). Skillnaden blir att besluten som tas då förankras i verkliga behov i staden. Med Design Thinking som arbetsmetod tror vi därför att det skulle gå att nå de högre nivåerna på Arnsteins steg utan att för den delen konkurrera med andra viktiga aspekter.

Samspelet mellan beslutsfattare och medborgare i ett tidigt skede i projektet skulle också möjligen kunna medföra ekonomiska vinningar. Ifall projektet baseras på medborgarnas idéer och behov kan både

socialt- och ekonomiskt hållbara lösningar genomsyra projektet redan från början. Boverket (2015a) bekräftar, genom studier som genomförts, betydelsen av att tidigt involvera medborgare i planeringsprocesser. Det är de som vistas mest vid en plats som förstår användandet av den bäst. Tankarna och idéerna användarna delar med sig av är dessutom gratis. Att ha detta underlag som grund för gestaltande skulle hypotetiskt kunna innebära färre överklaganden och utdragna processer. Något som kan vara ett problem i planeringsprocesser idag (SVT nyheter 2016).

### *Gestalta på blåstruktur*

Enligt forskning verkar blåstruktur ha särskilt positiva effekter på människors hälsa och välbefinnande, jämfört med grönstruktur (White et.al. 2018). Att gestalta på vatten skulle kunna vara en framtida möjlighet till att bidra med utökad offentlig yta i förtätade stadsmiljöer och samtidigt fungera som ett medel för att främja människors hälsa.

I intervjuerna med användarna i Årstaviken var det många som beskrev att de sökte sig dit just för den nära kontakten med vattnet. Vatten har många värdefulla karaktärsdrag som vi ville förstärka i vårt konceptuella gestaltungsförslag, till exempel fria siktlinjer. Vi var måna om att ta vara

på dessa genom vår gestaltning men också behålla kontakten till vattnet för de som befinner sig på land. Detta påverkade val vi gjorde i vår gestaltning, till exempel är 'Klippan' placerad relativt långt ute på vattnet av denna anledning.

Väsentligt för blåstruktur och stadsplanering i en större kontext tycker vi är att inte se blåstruktur som en ersättning till förtätade ytor på land utan som ett komplement. Det är av otroligt stor vikt för ekosystemtjänster och andra aspekter att grönstruktur bevaras i staden i högsta möjliga mån. Genom att se blåstrukturen som ett komplement skulle man, genom att gestalta på denna, kunna minska slitaget på de värdefulla ytorna på land. Med det sagt måste även effekten på ekologin av byggda strukturer på vatten undersökas närmare och sedan utföras på sådant sätt att det inte leder till negativa konsekvenser.

### *Varför Årstaviken?*

Vi valde att rikta in oss på Södermalm vid val av projektområde då detta är en starkt förtätad stadsdel där de rekreativa miljöer som finns att tillgå ofta har högt besöksstryck. Dessa miljöer är dock sällan dimensionerade för den mängd människor som vill använda platsen. Årstaviken är just en sådan plats. I de rapporter vi tagit

del av beskrivs Årstaviken att vara i behov av en omfattande upprustning (Södermalms stadsdelsförvaltning 2009). Detta såg vi som ett incitament till att kunna föreslå förändringar på platsen. Vi såg också potential i att arbeta med en populär plats med många användare för att på så sätt ha ett bra underlag för arbetet med Design Thinking. Att ta stöd i att de boende på Södermalm har en historia av att involvera sig i stadsbyggnadsprojekt (SVT nyheter 2016) såg vi positivt av just den anledningen – att de vi träffade ute i Årstaviken skulle ha åsikter om platsen.

Andra platser för studien hade kunnat vara miljöer av liknande karaktär, där förtätning har medfört att de offentliga ytorna är under högt tryck. På Södermalm finns ett flertal sådana platser med samma typ av vattennära läge. Såväl som på flertalet platser i Stockholm och runt om i Sverige.



# Metod

## *Hur fungerande metoden?*

Eftersom Design Thinking främst används inom utvecklings- och designyrken var vi inledningsvis osäkra på hur den skulle fungera tillämpad på landskapsarkitektur. Intervjun med Lindqvist och Hammarbäck, som hölls tidigt i arbetet, var särskilt givande för att försäkra oss om att detta var möjligt. De lärde oss att metoden kan anpassas för alla problem – stora som små, oavsett branschtillhörighet. De fundamentala delarna av metoden är desamma oavsett undersökning (Lindqvist 2018). Sedan finns det tillfälle att anpassa metoden så att den passar för vad man vill undersöka (ibid). Som exempel kan nämnas prototyper. Dessa kommer att skilja sig avsevärt beroende på om man arbetar med utveckling av exempelvis en app eller, som i vårt fall, en plats. Därför finns det inga givna instruktioner att förhålla sig till om hur prototyper ska se ut. Utan dessa anpassas enligt utförarens expertis så att det passar sammanhanget de presenteras i.

Under arbetets gång upptäckte vi att metoden fungerade väl med vårt syfte och att den gav oss ett nytt sätt att arbeta i en deltagandebaserad gestaltningsprocess. Då Design Thinking är uppbyggd efter en tydlig arbetsmodell (IDEO University 2018c) lämpade sig metoden också för vårt arbete. Det medförde att vi

genom hela arbetet alltid visste vad nästa steg skulle vara och därmed kunde arbetsprocessen obehindrat fortlöpa. De olika stegen i Design Thinking utgjorde en röd tråd och guidade ständigt arbetet vidare samtidigt som det även återkopplade till tidigare steg. Detta gjorde att samtliga beslut var väl förankrade genom hela arbetet och byggde på lärdomar som erhöles i tidigare steg. Återkopplingen innebar också att vi löpande reflekterade över resultatet och de beslut som fattades. Detta går att likna vid Argyris och Schöns teori om learning loops (1974). Argyris och Schön menar att man genom ett repetitivt arbetssätt skapar en djupare insikt i hur en process fungerar. Detta tycker vi stämmer väl överens med de insikter och den förståelse vi fick av att arbeta med Design Thinking.

Samtliga steg i Design Thinking var viktiga faktorer till att metoden skulle fungera som helhet. Genom arbetets gång märkte vi att det inledande steget, empatisera, bidrog särskilt mycket till att överblicka arbetsprocessen. Empatisera-komponenten i Design Thinking genomsyrade hela metodiken med en slags uppmaning till lyhördhet från vår sida och hjälpte oss att ha ett öppet sinne för den information som

erhölls från användarna i respektive steg. Att vara lyhörd och kritiskt lyssna på de som använder en miljö är något som förespråkas bland annat av planeringsforskaren John Forester. Forester (1989) argumenterar för att beslut i en planeringsprocess ska tas i enlighet med användarna av en miljö. Detta skulle man kunna jämföra med den täta dialog som Design Thinking förespråkar genom empatisera-steget.

Tack vare empatisera-steget påminnes vi hela tiden om att reflektera över våra resultat och på så vis förstå det tillräckligt ingående för att ta det vidare in i nästa steg och iterering. Dessutom fortlöpte 'empatiseringen' varje gång vi var ute och pratade med användare under våra 'Testa'-steg där insikter nyanserades ytterligare ju närmare vi kom en lösning. 'Empatisera' är en fundamental del av metodiken och särskiljer Design Thinking från andra deltagandebaserade metoder då den sker fortlöpande genom hela processen (Hammarbäck 2018).

Vi var inställda på att empatisera-steget, där man bygger resonemang och insikter baserat på människors erfarenheter och upplevelser, formades av de man pratar med. Genom studien höll vi oss till tumregeln att alltid prata med minst 24 personer

för att få ett brett intervjuunderlag, baserat på rådet från Hammarbäck (2018). Det var dock svårt att komma ifrån att de vi pratade med samtidigt bildar en slags selektion i urvalet av vilka som representerar användarna i Årstaviken. Denna selektion försökte vi nyansera i högsta möjliga mån genom att fylla de tomma luckorna som uppstod. Till exempel framkom det under E1 Workshop i Årstaviken att det fanns problematik mellan gående och cyklister i Årstaviken. Men det var inte många cyklister som deltog i workshopen och kunde ge sin bild av situationen\*. För att öka vår förståelse och få en mer nyanserad bild av cyklisternas användande av Årstaviken valde vi att erhålla information om denna grupp genom observationer och upplevelsestudier. Vår uppfattning var att vi med hjälp av dessa metoder kunde komplettera bilden av Årstavikens användare ytterligare. Vi är dock ödmjuka inför eventuella felkällor gällande detta. Det bör också nämnas att det kan finnas andra grupper av människor som använder, eller inte använder, Årstaviken vilka inte kom till tals under vår studie.



\*Läs om resultatet för P2 Analys och insiktsformulering på sida 47.

### *Att inte ha idéer i förväg*

Metoden går, som tidigare nämnt, ut på att ha ett öppet sinne och att ta sig an de insikter och problem som användarna uttrycker i den ordning de framförs (Lindqvist 2018). Därför är det viktigt att inte ha förutfattade åsikter eller idéer (ibid). I den utsträckning vi kunde försökte vi hålla hårt på detta och undvika att fara iväg i idégenereringar innan vi kommit till roten av problematiken. Men även här kan man anta att eventuella felkällor kan uppstå, då det kan vara svårt att härleda alla idéers ursprung, kanske främst de gestaltningsmässiga. Under empatisera-steget kan som exempel nämnas att viss problematisering skedde intuitivt i takt med att vi tog del av information. Det var svårt att hålla isär intryck och nya idéer när man jobbar så intensivt med ett projekt.

### *Frågetecken kring landskapsarkitektens roll*

Under arbetets gång blev vi också varse om att syftet med Design Thinking kan missuppfattas av andra landskapsarkitekter. När vi presenterat och berättat om metoden kritiserades den för att bara handla om att tillgodose några få medborgares önskemål – att skapa en önskelista. En annan missuppfattning var att landskapsarkitektens kompetens därmed inte får komma till sin rätt genom processen. Men Design Thinking handlar inte om att skapa en önskelista eller eliminera behovet av en landskapsarkitekt (Lindqvist 2018). Metoden fokuserar på att eliminera gissningar och antaganden så mycket som möjligt från skapande- och beslutsprocessen (ibid). Istället för att beställare och leverantör sitter avskilda från platsen och väljer

en lösning de tror passar, minskar man risken att besluten blir fel genom att låta slutanvändarnas behov guida processen (ibid). Metoden kräver en stor insats av landskapsarkitekten att inhämta kvalitativ vetenskaplig data och skapa och testa idéer tillsammans med användarna (ibid). "Önskelistan" borde alltså snarare ses som en lista av behov och idéer att utgå ifrån i gestaltningen. Det ligger sedan i landskapsarkitektens roll att avkoda underliggande problematik och därefter styra designprocessen så att den även innefattar andra viktiga komponenter och funktioner som behöver lösas i en gestaltning. Vår slutsats är därmed snarare att landskapsarkitektens fulla kompetens kommer till sin rätt genom metoden.

### *Design Thinking som vetenskaplig metod*

Vi tycker att Design Thinking fungerade bra som metod för gestaltning inom landskapsarkitektur. Detta på grund av flera olika anledningar som vi beskrivit ovan. Bland annat den tydliga arbetsstruktur metoden förmedlar samt vinningarna av empatisera-steget. Däremot fann vi det något problematiskt att arbeta effektivt och kontinuerligt med metoden samtidigt som vi dokumenterade den i vetenskaplig text. Att beskriva processen vetenskapligt blev både tidskrävande och en utmaning i pedagogik. En väsentlig del av Design Thinking är att snabbt växla mellan de olika stegen och på så vis jobba sig fram till nya lösningar (Lindqvist 2018). I vårt fall var vi tvungna att göra uppehåll mellan varje moment för att dokumentera vår process och våra resultat. Hade vi inte behövt motivera och beskriva allt så ingående hade vi förmodligen hunnit utföra fler itererande varv och dessutom kunnat hålla ett högre tempo genom arbetet.

### *Alternativa metoder*

Alternativa metoder till Design Thinking hade kunnat vara andra metoder som involverar användarna, till exempel co-design. I ett arbete av detta slag vill vi argumentera för vikten av att använda kunskapen som användarna besitter. Det finns stora vinningar i att involvera dem. Dels för de värdefulla insikter det ger men också för att utfallet sedan förhoppningsvis mottas väl. I det här arbetet utgjorde Design Thinking ett bra sätt, för att på ett strukturerat vis, hantera detta.

Vi använde oss huvudsakligen av IDEO University som källa vid inläringen av metoden. Detta dels för att vi fått tillgång till det kursmaterial som används under deras kurser och dels för att de har mycket material tillgängligt på sin hemsida. Det bör också nämnas att det material som IDEO University utvecklat även är det som nu lärs ut på D.School på Stanford University i California. IDEO University i sig profilerar sig inte som vetenskapliga men D.School gör det desto mer. Vi gjorde bedömningen att IDEO University håller för en källkritisk granskning. Bland annat då deras tolkning är väl vedertagen och i många sammanhang förekommer som förstahandskälla för andra publikationer om Design Thinking. Hade arbetet haft ett annat fokus, till exempel en mer kritisk undersökning än en applicering av metoden, hade det varit relevant att hitta mer vetenskapligt förankrade källor att utöka arbetet med.

Förutom Design Thinking användes metoder för kunskapsöversikt inom litteraturen och semistrukturerad intervjuteknik med sakkunniga inom ämnet. Dessa metoder var bra som komplement till Design Thinking då de bidrog med en grundkunskap inom studiens ämnessfär.



# Resultat

## Nya sätt att ta sig an datainsamling

Inför E1 Workshop i Årstaviken\*, som utgjorde den första delen i empatisera-steget, hade vi som mål att prata med minst 24 personer under 90 minuter. Efter genomförd workshop visade det sig att vi hade pratat med 44 personer. Vi fann det positivt överraskande att så många var villiga att delta. Eftersom vi under utbildningen haft så få tillfällen där vi arbetat deltagarbaserat, hade vi initialt en oro över hur vi skulle närma oss användarna och att vi inte skulle nå upp till deltagarmålet. Det fick oss att reflektera över att man i många fall kanske väljer bort en deltagandebaserad approach i arbetet. Detta nödvändigtvis inte för att undvika att involvera medborgare, utan snarare på grund av eget mentalt motstånd. Vår största lärdom efter denna workshop var att folk är villiga att delta och engagera sig om de får chansen.

En annan insikt vi erhöll under denna workshop var vikten av att hålla igång samtalen med användarna. Ju fler följdfrågor vi ställde desto mer insiktsfulla svar fick vi av användaren. De svar vi delgavs genom denna taktik utgjorde en stor del av det som byggde det empiriska materialet från denna workshop.

De upplevelsestudier som genomfördes var väldigt givande för att bredda bilden av Årstavikens

användare. Som utförare av Design Thinking är det väsentligt att upprätthålla en objektiv och nyanserad bild av användningen av platsen och problemrymden kring denna (Lindqvist 2018). Vi anser att upplevelsestudierna utgjorde en viktig del i att göra detta. Studien innebar även ett nytt sätt för oss att ta oss an datainsamling. Särskilt intressant var att studera relationen mellan gående och cyklister och att reflektera över de problem som finns för respektive roll. Vid samtal med gående fanns sällan särskilt stor förståelse för hur cyklister använde Årstaviken. De gående tillskrev ofta alla cyklister att ha negativt uppsåt. Här fann vi att problematiseringen var avgörande för att avkoda de underliggande problemen i dessa påståenden. I det här fallet kom vi fram till, efter utförandet av upplevelsestudien, att det var platsbristen i Årstaviken som var roten till problemet. Därför var det särskilt viktigt att utföra både workshopen med intervjuer och upplevelsestudien för att få en nyanserad bild av hur Årstaviken används och fungerar. Det hör kanske inte till landskapsarkitektens vanliga analyseringsverktyg att utforska påståenden på detta sätt, men för oss var det avgörande för att fylla kunskapsluckor i vår empiri.

## Att problematisera

Design Thinking gav oss verktyg för att på ett strukturerat sätt ta oss an och analysera empirin. I de olika workshops vi genomförde i problematisera-steget klarnade bilden av vad som utgjorde kärnan i våra designproblem. Att de olika problematiseringsmetoderna dessutom är konstruerade för att på ett kreativt sätt ta sig an omfattande rådata (IDEO University 2018a), var positivt på flera sätt. Dels blev det lättare att överblicka det empiriska materialet efter att det stegvis brutits ner i delar. Dels var det sporrande att, efter varje avslutad workshop, ha konkret material där de mest väsentliga komponenterna blivit synliga. Detta gjorde att materialet blev mer lätthanterligt och enklare att arbeta vidare med. Ett särskilt viktigt resultat från problematisera-steget var formulerandet av insikterna vilket gjorde att vi fick större klarhet i den underliggande problematiken.

## Att underbygga beslut

En insikt vi fick efter att ha arbetat med Design Thinking var att vi genom hela arbetsprocessen kände en trygghet i att varje beslut vi tagit var underbyggt av kunskap vi erhållit av användarna i Årstaviken. Därför upplevde vi aldrig att vi personligen var tvungna att fatta stora beslut. Istället kunde vi, nästan uteslutande genom processen, lita oss tillbaka mot vårt empiriska material.

Många av de beslut som låg till grund för sista prototypen, Pr4, går att härleda ända tillbaka till de första momenten vi genomförde i empatisera-steget. Som exempel kan nämnas att det under P1 och P2, där vi analyserade materialet från E1 Workshop i Årstaviken\*\*, framkom att det fanns behov av att kunna dröja sig kvar i Årstaviken. Detta blev en insikt vi återkom till i flera resonemang genom arbetet och som stöttades upp av nya insikter som erhöles under senare moment. Återkopplingen till det empiriska materialet, samt stödet det gav till beslutsfattandet, är något vi upplevde att Design Thinking hjälpte oss med i hög grad.



\*Läs om metoden för E1 Workshop i Årstaviken på sidan 31.

\*\*Läs om resultatet för P1 Tematisering (E1) på sidan 46 och P2 Analys och insiktsformulering (E1) på sidan 47.

### Utveckling av ny metod – 'Tavlan'

Inför vår första prototyp ville vi testa idén om att utöka de offentliga ytorna på vattnet. I idégenereringar kring hur vi skulle förmedla detta i en prototyp började vi med att utgå från, vad som för oss, är typiska metoder inom landskapsarkitektur. Detta innefattar ofta renderingar av olika detaljeringsgrader. Eftersom denna prototyp var det första utkastet på vår idé ville vi inte lägga alltför mycket tid på att visualisera den realistiskt. Men efter att ha skissat olika prototyp-varianter på ett vanligt papper insåg vi att det skulle bli för abstrakt för att kunna ta till sig det vi verkligen ville visa. Därför började vi utveckla metoden 'tavlan'. Vi insåg att vi, för att kunna förmedla vår idé, behövde få användaren att leva sig in i idén om att ledas ut på vattnet i Årstaviken. Vi resonerade oss fram till att en skiss på en genomskinlig yta som sedan hålls upp mot den verkliga bakgrunden skulle kunna ge en bättre förståelse. Vi behöll den skissartade stilen för att tydligt visa att prototypen befann sig i ett idéstadie samt för att få deltagarna att snabbt förstå det vi ville visa.

En positiv utkomst av prototyp 'tavlan' var att 'testa'-momentet innebar ett interaktivt deltagande där användarna själva fick hålla i tavlan och leva sig in i scenariot. Ytterligare en positiv utkomst var att detta drog

mycket uppmärksamhet till sig. Många kom självmant fram och frågade vad vi gjorde och deltog sedan i testet.

För ett arbete inom landskapsarkitektur där idéer kring platser behöver förmedlas, anser vi att 'tavlan' är ett lyckat exempel på hur man med enkla medel kan göra detta. Denna metod skulle kunna utvecklas vidare för att ännu bättre passa landskapsarkitektens syfte i att visualisera och förmedla gestaltningsförslag. Till exempel skulle en fixerad ställning som 'tavlan' fästes på, kunna göra att alla deltagare ser förslaget från samma perspektiv och därmed lämnar en bättre överensstämmande feedback. Denna metod kanske inte hade passat i en annan ämnessfär, men för projekt i landskapsarkitektur tror vi att det är en effektiv och pedagogisk metod.

### Avvägningar i metoder – Pr2 & T2 'Frimärksskisser'

I Pr2 Prototyp 'frimärksskisser' undersökte vi vilka aktiviteter vi skulle vidareutveckla i nästa iterering. Alla nio aktiviteter som var illustrerade i prototypen var saker vi, under samtal med användarna, förstått behövde utvecklas i Årstaviken. Eftersom vi hade en tidsbegränsning att anpassa oss till i arbetet behövde vi avgränsa oss till ett urval av aktiviteter att utveckla vidare. Därav bestämde vi oss för ett 'testa'-moment där användarna fick poängsätta de olika aktiviteterna. På så vis kunde vi få ett underlag som visade de mest populära alternativen. Detta ledde till att vi ställde nio fullgoda alternativ bredvid varandra och bad användarna att göra en prioritering.

Efteråt fann vi att denna metod ledde till en effekt vi inte hade räknat med. Ombedda att prioritera, valde många användare det alternativ som ansågs viktigast för dem själva. Som exempel kan nämnas att vi i ett tidigt skede förstod att det fanns behov av lekplatser. Denna information erhöll vi av olika användare under olika steg. Därför var lekplats en av de aktiviteter man kunde rösta på i T2 Test av prototyp 'frimärksskisser'. Men när det kom till poängsättningen upplevde vi att användarna inte hade samma breda perspektiv som andra användare framfört innan.

I tidigare intervjuer resonerade användarna generellt mer öppet med perspektiv som "vad skulle mitt barnbarn vilja göra?". Kanske kan detta bero på urvalet av deltagare vid T2 'frimärksskisser'. Men det fick oss att reagera och fundera på om vi kunde ha gjort något annorlunda vid denna prototyp och testa. Vid en undersökning av denna typ hade det kanske varit bättre att ha ett ännu större urval av människor.



#### Pr4 Den konceptuella gestaltningen

Gestaltningssprogrammet blev ett sätt att sammanfatta och konkretisera de lärdomar vi tagit med oss genom processen, vilka vi ville förverkliga med vår gestaltning. Det skapade bryggan mellan det empiriska material vi erhållit under arbetets gång och den slutgiltiga prototypen som blev det konceptuella gestaltningsförslaget. Det finns alltid en avvägning att göra i ett landskapsarkitekturprojekt när det kommer till större gestaltningsbeslut och det var viktigt för oss att inte tappa kopplingen till det vi fått med oss av användarna i Årstaviken. Gestaltningssprogrammet hjälpte oss behålla denna koppling. Som exempel på detta kan nämnas att vi inledningsvis arbetade med ett större område än vad det slutgiltiga förslaget sedan behandlar. Detta har också förankrats med användare av Årstaviken. I de tidiga idégenereringarna såg vi framför oss att det skulle behövas insatser utmed hela sträckan. Men genom samtal med användare, främst under testet av Pr3 Prototyp 'Walk & talk', insåg vi att det fanns platser vilka vi identifierat i behov av avlastning som användarna själva fann värdefulla att bevara. Detta kan exempelvis ses i figur 30 på sidan 56, där deltagarna berättade att det var den sträckan (markerad med

heldragen linje) som var mysigast att röra sig längs och att det ofta var det huvudsakliga målet vid en promenad i Årstaviken. Det var just en av de sträckor vi själva identifierat som en av de trängre passagerna. I och med informationen vi erhöll kunde vi fatta beslutet att koncentrera gestaltningen till ett annat område där vi också hade fler argument som underbyggde våra förslag till förändringar.

Genom arbetet fokuserade vi på att vara lyhörda för användarnas behov i Årstaviken för att komma fram till lösningar som kunde förbättra platsen (Hammarbäck 2018). Ju mer vi arbetade insåg vi att det också var viktigt att vara uppmärksam på vad användarna värdesätter i den befintliga strukturen och även ta det i beaktning när vi föreslog ändringar. Ett exempel på detta var den tidigare nämnda uppskattade landsträckningen – ett annat är småbåtshamnarna i Årstaviken. Många upplevde att båtplatserna var exkluderande och upptog alltför mycket utrymme. Detta använde vi som argument för att ta denna yta i anspråk i vårt gestaltningsförslag. Samtidigt är båtlivet för många ett uppskattat inslag. Det blev därmed viktigt att hitta en balans i gestaltningen där vi kunde minska den negativa effekten av privatiseringen

längs vattnet och samtidigt behålla farleden mellan Årstaviken och Årsta holmar samt några av båtplatserna utmed gångstråket. Detta är ett exempel på hur informationen som användarna delar med sig av kan leda till motstridande åsikter och hur vi fick göra avvägningar kring hur vi skulle hantera detta.

Genom att jobba på en konceptuell nivå, utan att begränsas av vad som är teknisk genomförbart och i vissa fall kanske realistiskt, kände vi att vi kunde ta ut svängarna i gestaltningsdelen av arbetet. Då projektet dessutom var egeninitierat, fann vi att den konceptuella nivån passade det här arbetet väl. Vår förhoppning för framtiden är att arbetet kan bidra till att starta en debatt om deltagandebaserad stadsutveckling och Design Thinking som ett möjligt medel för att uppnå detta. Att jobba konceptuellt med gestaltningen gjorde att vi kunde fokusera på det som var viktigt för oss, det vill säga att involvera människor och få dem att känna att deras erfarenheter hjälpte att vägleda en process och i slutändan även en design. Därav är inte vårt mål att gestaltningen i sig ska tas vidare från det skedet den är i nu. Däremot hoppas vi att arbetsprocessen med Design Thinking kan få ta mer utrymme i debatten. Vår förhoppning med det

konceptuella gestaltningsförslaget är att det i sig är tillräckligt iögonfallande för att väcka intresse för arbetet. Därför använde vi oss av en mer illustrativ stil än vad man kanske är van att se i visionsbilder som ofta renderas mer realistiskt.

## Vidare forskning

Vi har i det här arbetet undersökt hur metoden Design Thinking kan användas inom landskapsarkitektur, redovisat i ett konceptuellt gestaltungsförslag. Resultatet visar att det går att grunda och fortlöpande förankra viktiga beslut hos de som är faktiska användare av platsen och på så sätt arbeta fram ett gestaltungsförslag.

Genom arbetet har vi använt Design Thinking som ett verktyg för att lösa problem kopplade till människors behov och beteenden. Miljöer handlar såklart inte bara om människor. Ifall man ska planera utemiljöer enligt de riktlinjer som föreslås i Agenda 2030 mål för hållbar utveckling, innebär det att två viktiga komponenter ska inkluderas – den ekologiska och den ekonomiska. Design Thinking, med den sociala ingångsvinkeln, måste ses som en del i planeringen som representerar den sociala hållbarhetsaspekten. Denna del kan i hög grad samspela med de två andra aspekterna. Landskapsarkitekten har både kunskap och verktyg för den ekologiska planeringen. Med Design Thinking tror vi att denna medvetenhet, i ännu högre utsträckning än vad som var möjligt i det här arbetet, kan vävas samman med social och ekonomisk hållbarhet, till exempel genom att inkludera andra experters insikter. Vi vill också passa på att poängtera att ifall vi hade vidareutvecklat gestaltungsförslaget i det här arbetet hade vi arbetat för att inkludera

samtliga hållbarhetsaspekter.

Eftersom det här arbetet följer Design Thinking-stegen skulle man kunna ta vid och fortsätta iterationen. I det här fallet skulle det innebära att ta med prototyp 4 ut i Årstaviken och genomföra en 'testa' på vad användarna tycker om förslaget. Med feedback från det testet skulle man sedan kunna fortsätta att utveckla förslaget ytterligare. En sådan fortsättning skulle kunna leda till att förslaget i slutändan uppfyller fler behov och också tekniska krav på en färdig gestaltning, vilket vi valde att inte behandla i arbetet på grund av tidsramen för kursen. En frågeställning som skulle kunna ta vid arbetet, baserat på ovanstående resonemang, är:

- » *Hur kan ett gestaltungsförslag, baserat på Design Thinking i Årstaviken, gestaltas för att uppfylla social, ekonomisk och ekologisk hållbarhet enligt riktlinjerna i Agenda 2030?*

Det här arbetet har undersökt hur landskapsarkitekten kan arbeta med, och förhålla sig till, Design Thinking som metod. Det skulle även vara intressant att undersöka hur andra yrkesgrupper, som också arbetar med stadsplaneringsfrågor, skulle förhålla sig till metoden. Genom en sådan studie skulle man kunna se vad som skiljer sig mellan de olika grupperna och var de kan mötas och samverka. En

frågeställning enligt detta resonemang skulle kunna vara:

- » *Vilket gensvar har metoden Design Thinking hos olika yrkesgrupper inom stadsplanering?*

Ett nästa steg hade kunnat vara att se hur en plats som byggts upp genom en deltagandebaserad arbetsprocess, som Design Thinking, används och bemöts av användarna. Om vi hade utvecklat arbetet vidare hade det också kunnat fungera som ett försök i att se om en mer deltagandebaserad stadsutveckling kan leda till färre överklaganden. En frågeställning för vidare forskning inom detta tema skulle kunna vara:

- » *Hur nöjda är användarna med en plats som gestaltats med Design Thinking, jämfört med platser som gestaltats med traditionella medborgardialoger som ramverk?*

En följdfråga till detta hade kunnat vara:

- » *Hur skiljer sig användarnas mottagande till platserna i form av antalet överklaganden?*

Det hade också varit intressant att se hur Design Thinking kan implementeras i Stockholms stads befintliga processmall för medborgardialog och ifall detta skulle leda till några förbättringar i kommunikationen mellan planerare och användare samt

ge ett bättre slutresultat i projekten. En frågeställning för detta skulle kunna vara:

- » *Hur kan Design Thinking integreras i Stockholms stads medborgardialogprocesser och vilka resultat skulle detta medföra i projekten?*

### Slutsats

Vårt främsta bidrag med det här arbetet är insikten att Design Thinking kan användas som metod för gestaltning inom landskapsarkitektur. Den huvudsakliga mall för Design Thinking, som vi använde oss av, beskrevs relativt brett och de fem stegen fungerade till största del som övergripande riktlinjer för hur man kan arbeta. För att skraddarsy metoden för vårt projekt fick vi sedan i respektive steg välja olika delmetoder. Till exempel valde vi att bygga och testa våra prototyper genom delmetoden 'Tavlan', vilken vi själva utvecklade. På samma vis tror vi att samtliga delmetoder som vi tog fram kan appliceras på ett annat landskapsarkitektprojekt. Detta ser vi som ett bidrag till vidare forskning och en hjälp till andra som vill använda sig av Design Thinking inom landskapsarkitektur.





# BILAGOR

**I DET HÄR KAPITLET** redogör vi för de övriga fakta som tillskansades under arbetet vilka vi valde att referera till som bilagor. Först redogör vi för de intervjuguider som användes under arbetet, dels med Johan Lindqvist och Christopher Hammarbäck och dels med Fredrik Meurling. Kapitlet avslutas med sammanställningen av två delmetoder – E1 Workshop i Årstaviken samt P1 Tematisering.



# Bilaga 1

## Intervjuguide Johan Lindqvist & Christopher Hammarbäck Idean

- » Design Thinking, kan ni ta oss igenom stegen?
- » Hur tror ni på Design Thinking som en metod för landskapsarkitekter
- » Användarna, 'testarna av prototyper': Ska de alltid vara samma grupp? Positivt/negativt med olika/samma människor? Fungerar det i metodiken att ha ett brett spann?
- » Hur tänker man kring urvalet? Skola, barnvagnsgrupp, spontant på stan? är det okej att kombinera olika typer av intervjuer?
- » Vilken typ av frågor/hur många ska man ställa?
- » Brukar ni ställa mest öppna frågor eller är det med "ja/nej-frågor" när man väl testat sin prototyp?
- » Upplever ni att det är svårare att få feedback när det gäller positiva förändringar? (Det kan ju annars vanligt att det är lättare att få människor att prata och dela med sig när de är upprörda över något.)
- » Hur många bör man prata med för att materialet ska bli trovärdigt?
- » Vilka typer av frågor är det bra att ställa vid feedback-tillfällen?
- » Tips inför idéskapandet/researchen?
- » Allmänt om prototypstadiet (länkat till landskapsarkitektur)?
- » Hur verklighetstrogen bör prototypen vara?
- » Vad kan en sista prototyp vara/funktera?
- » Hur mycket av sina idéer ska man låta komma fram innan man når ideation-stadiet?

# Bilaga 2

## Intervjuguide Fredrik Meurling Stockholm stad

- » Hur tänker ni kring att gestalta på/kring vatten?
- » Vilka ramar behöver ni förhålla er till?
- » Vilka problem stöter ni på?
- » Vilka reaktioner får ni på nybyggda projekt kring vatten? (Hammarby sjöstad, Fredriksdalskajen - Skanstull, Söderstaden)
- » Hur ser Stockholm stad på medborgardialoger och dessa processer? Vad har ni för ambitioner och mål och vad är realiteten i dessa?
- » Hur tänker ni kring förtätning?
- » Vad upplever ni är den största påverkan på de offentliga miljöerna i Stockholm?
- » Upplever ni att några områden är mer utsatta än andra?
- » Slitage på offentliga miljöer?
- » Trängsel och brist på rekreationsområden?
- » Hur tänker ni kring fleranvändningar av platser/nya lösningar/metoder för att hantera brist på offentliga miljöer?
- » Vilka områden tror du skulle vara lämpliga för gestaltning på vatten i Stockholm/Södermalm?
- » Vilka i möjligheter ser du i Årstaviken som provområde?
- » Har ni material eller underlag som ni kan bistå med?

# Bilaga 3

## Svarslappar från E1 Workshop i Årstaviken

Datum 2011-11-26 måndag förmiddag  
Svarande 44 personer  
Tid 10-11.30  
Förhållanden Soligt 2 minusgrader  
Fråga Vad vill du göra i Årstaviken?

### Ordagrann transkribering

- 1. Brasa på vintern så att man kan stanna till och värma sig
- 2. Flytande bostäder
- 3. Fler badbryggor mot skrovet, offentliga toaletter, orörd natur är en stor kvalitet
- 4. För mycket båtplatser, cyklister ryms inte bland oss fotgängare, kolonilotterna är fina.
- 5. Gör Årstaviken mer uppstyrd, trappa ner till vattnet, fler strandkanter/stränder.
- 6. Båtarna förstör - ta bort dem. Vi promenerar varje måndag. Det är trångt på sommaren, då tar vi en annan runda.

- 7. Ta bort de skräpiga båtarna.
- 8. Fler barnvänliga stränder. Det är mycket folk, det vore bra att ha möjlighet att bada från annat än badbryggorna.
- 9. Fler badbryggor!
- 10. Mer badbryggor, café halvvägs - vinter.
- 11. Cyklisterna borde regleras!
- 12. Mycket folk, det går inte att cykla (sommaren).
- 13. Utegym!
- 14. Förbättring: cyklister och promenärer varsin väg.
- 15. Solen på vinterhalvåret! Promenad. Glögg och korvbodar längst vägen är bra!
- 16. Många joggare - mer upplyst. Otryggt - en oro i nuläget.
- 17. Mer sittplatser, mycket folk på sommaren. Bättre belysning.
- 18. Promenerar här, finns ingen annan natur på Södermalm.
- 19. Promenerar och fika även på vintern! Cykel och gångtrafik behöver separeras. Rädda träden!
- 20. Jag gillar Årstaviken. Har gått här i 30 år.
- 21. Jag brukar cykla eller promenera längst viken. Badplats på sommaren.
- 22. Promenad! Titta på fåglar! Det är trångt på helger. Man kommer runt hela Södermalm.
- 23. Bastu (fler), hyra kajak/kanot/båt, större tillgänglighet till "berget" (stigar etc.)
- 24. Helg-aktiviteter, mer utegym på mitten av sträckan, få folk att bli glada "peppa" längst sträckan.
- 25. Promenader + simma. Det är bra som det är. Skidor vore kul (längd).
- 26. Boule. Härligt på helger - mycket barn och liv. Bättre belysning längs vägen.
- 27. Promenad, mata fåglar.
- 28. Det är fint på sommaren men det behövs något på vintern. Något interaktivt? Som lockar både barn och vuxna.
- 29. Det är så grått! Lite konst vore härligt. Kanske ett konstverk på marken som kan vara både kost och lek kombinerat.
- 30. Promenad - det är dock trångt och otäckt med cyklar. Jag skulle vilja ha en plats för fridans! (Ant. fridans = en dans utan kavaljer, dit man kan gå själv)
- 31. Hyresrätter, solidaritet, kultur-mångfald
- 32. Plats för yoga. Kulturpromenad.
- 33. Bra för promenad. Behöver mer lekplatser. Mer fikaaktivitet. Mer kulturell aktivitet.
- 34. Mer aktivitet för barn, t.ex. hyra trampbåtar på sommaren. Fler mysiga fik som är öppna på vintern.
- 35. Lekplats för små barn. Något som är i deras storlek och som man inte är rädd att de ska trilla ut ur. En liten hängmatta kanske?
- 36. Småbarnslekpark. Nät som gungar. Säkra lekredskap för 1,5 åringar. Dyr med gåvagnar kan man ha gåvagnar som sitter fast på ett spår och som går att låna för de som inte har råd att köpa en egen?
- 37. Fler lekplatser. Draken är härlig. Gärna en lekplats bredvid gymmet!
- 38. Dela upp promenad och cykel. Sitta ner och fika med barnvagn.
- 39. Promenad med barnvagnen. Gillar stranden vid tanto, det bästa med den var när restaurangbåtar la till vid bryggan. Det fyllde alla funktioner för dagen och man behövde inte avbryta och gå för att köpa lunch någon annanstans.
- 40. En kaffekisok.
- 41. Dricka kaffe - få en paus.
- 42. Det hade varit trevligt att kunna ta en aperol spritz men samtidigt inte - det finns ju överallt annars i stan.
- 43. Det finns redan gott om fik/matplatser.
- 44. Vintercafé.



# Bilaga 4

## Tematisering av E1 Workshop i Årstaviken

### *Motion – 26/44 använder Årstaviken för motion*

Vi promenerar varje måndag. Det är trångt på sommaren, då tar vi en annan runda. (6)  
 Utegympa! (13)  
 Promenad. (15)  
 Många joggare - mer upplyst (16)  
 Promenerar här (18)  
 Promenerar och fika även på vintern! (19)  
 Har gått här i 30 år. (20)  
 Helg-aktiviteter. Mer utegym på mitten av sträckan (24)  
 Promenader + simma. Skidor vore kul (längd). (25)  
 Boule. (26)  
 Promenad (27)  
 Promenad [...] Jag skulle vilja ha en plats för fridans! (30)  
 Plats för yoga. Kulturpromenad. (32)  
 Fler badbryggor mot skrovet (3)

Bra för promenad (33)  
 Trappa ner till vattnet, fler strandkanter/stränder. (5)  
 Mer aktivitet för barn, t.ex. hyra trambåtar på sommaren. (34)  
 Fler barnvänliga stränder. Det är mycket folk, det vore bra att ha möjlighet att bada från annat än badbryggorna. (8)  
 Fler badbryggor! (9)  
 Mer badbryggor (10)  
 Badplats på sommaren (21)  
 Promenad! Det är trångt på helger. Man kommer runt hela Södermalm. (22)  
 Gärna en lekplats bredvid gymmet! (37)  
 Bastu (fler), hyra kajak/kanot/båt (23)  
 hyra trambåtar på sommaren (34)  
 Promenad med barnvagnen. (39)

### *Vatten – 15/44 svarande nämnde aktiviteter och om- ständigheter kring vatten*

Flytande bostäder (2)  
 Fler badbryggor mot skrovet (3)  
 För mycket båtplatser (4)  
 Trappa ner till vattnet, fler strandkanter/stränder. (5)  
 Båtarna förstör - ta bort dem. (6)  
 Ta bort de skräpiga båtarna. (7)  
 Fler barnvänliga stränder. Det är mycket folk, det vore bra att ha möjlighet att bada från annat än badbryggorna. (8)  
 Fler badbryggor! (9)

Mer badbryggor (10)  
 Badplats på sommaren (21)  
 Bastu (fler), hyra kajak/kanot/båt (23)  
 simma (25)  
 hyra trambåtar på sommaren (34)  
 Gillar stranden vid Tantolunden, det bästa med den var när restaurangbåtar la till vid bryggan. (39)

### *Café – 12/44 hade idéer för utökat näringsliv i huvudsak caféverksamhet och mat.*

café halvvägs - vinter. (10)  
 Glögg och korvbodar längst vägen är bra! (15)  
 Promenerar och fika även på vintern! (19)  
 Mer fikaaktivitet (33)  
 Fler mysiga fik som är öppna på vintern. (34)  
 Sitta ner och fika med barnvagn. (38)  
 Gillar stranden vid tanto, det bästa med den var när restaurangbåtar la till vid bryggan. Det fyllde alla funktioner för dagen och man behövde inte avbryta och gå för att köpa lunch någon annanstans. (39)  
 En kaffekiosk. (40)  
 Dricka kaffe - få en paus. (41)  
 Det hade varit trevligt att kunna ta en aperol spritz men samtidigt inte - det finns ju överallt annars i stan. (42)  
 Det finns redan gott om fik/matplatser. (43)  
 Vintercafé. (44)

### *Målinriktad rörelse - 8/44 har funderingar kring att använda Årstaviken för transport på cykel.*

Cyklister ryms inte bland oss fotgängare (4)  
 Cyklisterna borde regleras! (11)  
 Mycket folk, det går inte att cykla (sommaren). (12)  
 Förbättring: cyklister och cykel varsin väg. (14)  
 Cykel och gångtrafik behöver separeras. (19)  
 Jag brukar cykla eller promenera längst viken. (21)  
 det är dock trångt och otäckt med cyklar. (30)  
 Dela upp promenad och cykel. (38)

*Lek – 7/44 hade idéer för förbättring av lek*

Fler lekplatser. Draken är härlig. Gärna bredvid gym. (37)  
Det är fint på sommaren men det behövs något på vintern. Något interaktivt? Som lockar både barn och vuxna. (28)  
Det är så grått! Lite konst vore härligt. Kanske ett konstverk på marken som kan vara både kost och lek kombinerat. (29)  
Behöver mer lekplatser. (33)  
Mer aktivitet för barn, t.ex. hyra trampbåtar på sommaren. (34)  
Lekplats för små barn. Något som är i deras storlek och som man inte är rädd att de ska trilla ut ur. En liten hängmatta kanske? (35)  
Småbarnslekpark. Nät som gungar. Säkra lekredskap för 1,5 åringar. Dyrt med gåvagnar kan man ha gåvagnar som sitter fast på ett spår och som går att låna för de som inte har råd att köpa en egen? (36)

*Kultur – 7/44 svarande tyckte att det fanns utrymme för mer kultur i området*

Mer kulturell aktivitet (33)  
Kulturpromenad! (32)  
Kulturmångfald (31)  
Fridans! (30)  
Det är så grått! Lite konst vore härligt. Kanske ett konstverk på marken som kan vara både konst och lek kombinerat. (29)  
Det är fint på sommaren men det behövs något på vintern. Något interaktivt? Som lockar både barn och vuxna. (28)  
Få folk att bli glada "peppa" längst sträckan (24)

*Naturupplevelser – 5/44 nämnde naturupplevelser*

orörd natur är en stor kvalitet (3)  
finns ingen annan natur på Södermalm. (18)  
Rädda träden! (19)  
Titta på fåglar! (22)  
mata fåglar. (27)

*Övrigt*

Brasa på vintern så att man kan stanna till och värma sig (1)  
Mer sittplatser, mycket folk på sommaren. Bättre belysning. (17)  
Offentliga toaletter (3)  
större tillgänglighet till "berget" (stigar etc.) (23)  
Härligt på helger - mycket barn och liv. Bättre belysning längs vägen. (26)  
Otryggt - en oro i nuläget. (16)  
Gör Årstaviken mer uppstyrd (5)  
Hyresrätter, solidaritet, (31)





# REFERENSER

I **DET HÄR KAPITLET** redogör vi för de referenser som användes i det här arbetet. Först redogör vi för de textreferenser som användes, referenser för intervjuerna som genomfördes är placerade sist under rubriken 'icke publicerat material'. Därefter följer en lista på de figurreferenser som ryms inom arbetet.



# Textreferenser

- Agenda 2030-delegationen. (2019). *Om agendan*. Tillgänglig via: <https://agenda2030delegationen.se/agenda-2030/om-agendan/> [2019-02-01]
- Argyris, C., Schön, D. (1974). *Theory in practice: Increasing professional effectiveness*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Arnstein, S. (1969). *A ladder of citizen participation*. Publicerad i *Journal of the American Institute of Planners* 1969;35:216–24.
- Baggereor, D., Both, T. (2017). *Design Thinking Bootcamp Bootleg*. [PDF] Tillgänglig via: <https://static1.squarespace.com/static/57c6b79629687fde090a0fdd/t/58890239db29d6c6c3338f7/1485374014340/METHOD-CARDS-v3-slim.pdf> [2018-12-14]
- Bishop, P., Davis, G. (2002). *Mapping public participation in policy choices*. Publicerad i *Australian Jnl of Public Administration*, 61(1):14-29. Tillgänglig via: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/1467-8500.00255> [2019-01-21]
- Boverket. (2015a). *Gestaltning av offentliga miljöer – lärdomar från 13 projekt*. Tillgänglig via: <https://www.boverket.se/sv/samhallsplanering/stadsutveckling/offenliga-miljoers-gestaltning/> [2018-11-07]
- Boverket. (2015b). *Samråd om detaljplan vid standardförfarande*. Tillgänglig via: <https://www.boverket.se/sv/PBL-kunskapsbanken/planering/detaljplan/detaljplanprocessen/standardforfarande/samrad/> [2018-12-17]
- Boverket. (2016a). *Det ska finnas plats för livet i en bra stad!* Tillgänglig via: <https://www.boverket.se/sv/samhallsplanering/stadsutveckling/fortatning-av-stader/> [2019-02-01]
- Boverket. (2016b). *Rätt tätt – en idéskrift om förtätning av städer och orter*. [PDF] Tillgänglig via: <https://www.boverket.se/globalassets/publikationer/dokument/2016/ratt-tatt-en-ideskraft-om-fortatning-av-stader-orter.pdf> [2018-11-14]
- Brown, T. (2008). *What does design thinking feel like?* [Blogginlägg] Tillgänglig via: <https://designthinking.ideo.com/?p=51> [2018-12-03]
- Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. 2. [rev.] uppl. Malmö: Liber
- Bryman, A. (2016). *Social research methods*. [rev.] uppl. Oxford: Oxford University Press.
- Collins, K., Ison, R. (2006). *Dare we jump off Arnstein's ladder? Social learning as a new policy paradigm*. Publicerad i *Proceedings of PATH* (Participatory Approaches in Science & Technology) Conference, 4-7 Jun 2006, Edinburgh. Tillgänglig via: <http://www.macaulay.ac.uk/PATHconference/index.html#output> [2019-01-21]
- Cross, N. (2001). *Designerly ways of knowing: design discipline versus design science*. Publicerad i: *Design Issues*, 17(3) pp. 49–55. Tillgänglig via: [https://oro.open.ac.uk/3281/1/Designerly\\_DisciplinevScience.pdf](https://oro.open.ac.uk/3281/1/Designerly_DisciplinevScience.pdf) [2019-03-29]
- European Marine Board. (2013). *Linking Oceans and Human Health: A Strategic Research Priority for Europe*. Position paper 19 of the European Marine Board, Ostend, Belgium. Tillgänglig via: <http://marineboard.eu/sites/marineboard.eu/files/public/publication/Oceans%20and%20Human%20Health-214.pdf> [2018-11-16]
- Forester, J. (1989). *Planning in the face of power*. California: University of California Press.
- Frederick, M. (2007). *101 Things I Learned in Architecture School*. Cambridge: The MIT Press.
- Griffin, A., Noble, C. H., Durmusoglu, S.S., Luchs, M. I. & Swan, S. (red.) (2015). *Design Thinking: New Product Development Essentials from the PDMA*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- IDEO University. (2016). *From ideas to action toolkit*. [PDF] Sökväg: [www.ideo.com](http://www.ideo.com) inloggning krävs.
- IDEO University. (2018a). *Design Thinking*. Tillgänglig via: <https://www.ideo.com/pages/design-thinking> [2018-11-07]
- IDEO University. (2018b). *How might we*. Tillgänglig via: [http://www.designkit.org/methods/3?fbclid=IwAR2qtuM45frHnjX-eYi8Ak5ZDxkb-VeHFA\\_xrAL52MRWR769IX337sPrXUdl](http://www.designkit.org/methods/3?fbclid=IwAR2qtuM45frHnjX-eYi8Ak5ZDxkb-VeHFA_xrAL52MRWR769IX337sPrXUdl) [2018-11-30]
- IDEO University. (2018c). *Insights for innovations toolkit*. [PDF] Sökväg: [www.ideo.com](http://www.ideo.com) inloggning krävs.
- IDEO University. (2018d). *Find themes*. Tillgänglig via: [http://www.designkit.org/methods/5?fbclid=IwAR1JIGhx-ZziK0w3rua6VPbNZL\\_3OdrDgLr-jmOMzIBWzzdE\\_GNry8H6EmPgg](http://www.designkit.org/methods/5?fbclid=IwAR1JIGhx-ZziK0w3rua6VPbNZL_3OdrDgLr-jmOMzIBWzzdE_GNry8H6EmPgg) [2018-11-30]
- Iskander, N. (2018). *Design Thinking Is Fundamentally Conservative and Preserves the Status Quo*. Publicerad i: *Harvard Business Review*. Tillgänglig via: <https://hbr.org/2018/09/design-thinking-is-fundamentally-conservative-and-preserves-the-status-quo> [2019-03-29]
- Länsstyrelsen. (2017). *Vatteninformationssystem Sverige - Mälaren - Årstaviken*. Tillgänglig via: <https://viss.lansstyrelsen.se/Waters>.

- aspx?waterMSCD=WA51082544 [2018-11-30]
- Matsuoka, R., H. & Kaplan, R. (2008). *People needs in the urban landscape: Analysis of Landscape And Urban Planning contributions*. Publicerad i: Landscape and Urban Planning 84 (2008) pp 7–19. Tillgänglig via: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S016920460700240X?via%3Dihub> [2018-12-03]
- Murphy, M., D. (2016). *Landscape Architecture Theory. An Ecological Approach*. Washington – Covelo – London: Island Press. Tillgänglig via: <https://link.springer.com/content/pdf/10.5822/978-1-61091-751-3.pdf> [2019-03-29]
- NE Nationalencyklopedin AB. (2019). *Urbanisering*. Tillgänglig via: <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/urbanisering> [2019-02-01]
- Olshov, A. (2017). *Storstadssveriges tillväxt topp-20*. [PDF] Tillgänglig via: [http://intelligencewatch.org/wp-content/uploads/2017/03/IW\\_Storstadstillva%CC%88xt\\_mar17\\_web-1.pdf](http://intelligencewatch.org/wp-content/uploads/2017/03/IW_Storstadstillva%CC%88xt_mar17_web-1.pdf) [2019-02-01]
- Regeringskansliet. (u.å.). *Att förändra vår värld: Agenda 2030 för hållbar utveckling*. [PDF] Tillgänglig via: <https://agenda2030delegationen.se/agenda-2030/om-agendan/> [2019-02-01]
- Reid, G. W. (2002). *Landscape graphics - plan, section, and perspective drawing of landscape spaces*. [rev.] uppl. New York: Watson-Guption Publications
- Robinson, Nick. (2004). *The planting design handbook*. 2. ed. Aldershot: Ashgate
- Rowe, P. G. (1987). *Design thinking*. 3. uppl., Cambridge: The MIT Press.
- Sanders, E., B., N. & Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design, Co-Design*. 4:1, pp 5-18, DOI: 10.1080/15710880701875068. Tillgänglig via: <https://doi.org/10.1080/15710880701875068> [2019-03-29]
- SCB. (2018). *Befolkningen ökar svagt på landsbygden*. Tillgänglig via: <https://www.scb.se/hitta-statistik/artiklar/2018/befolkningen-okar-svagt-pa-landsbygden/> [2019-02-01]
- SCB. (2019). *Kommuner i siffror*. Tillgänglig via: <https://www.scb.se/hitta-statistik/sverige-i-siffror/kommuner-i-siffror/#?region1=0180&region2=00> [2019-02-01]
- SFS 1993:1617. *Ordningslag*. Stockholm: Justitiedepartementet
- Stockholm direkt. (2016). Publicerad 09:50, 8 feb 2016: *Så förtätas Södermalm – här är sju aktuella byggen*. [artikel] Tillgänglig via: <https://www.stockholmdirekt.se/nyheter/sa-fortatas-sodermalm/aRKpag!YztEISQNFaHMoyGtI0Kh5A/> [2018-12-17]
- Stockholms hamn AB. (2018). *Hammarbyslussen*. Tillgänglig via: <https://www.stockholmshamn.se/stockholm/slussar/hammarbyslussen/> [2018-11-30]
- Stockholms stad. (2010). *Inventering av stränder i Stockholms stad 2010 - naturvärden och tillgänglighet*. Stockholm: Miljöförvaltningen. Tillgänglig via: [http://miljobarometern.stockholm.se/content/docs/tema/natur/strandinvent\\_2010\\_publ.pdf](http://miljobarometern.stockholm.se/content/docs/tema/natur/strandinvent_2010_publ.pdf) [2018-11-30]
- Stockholms stad. (2016). *Vägledning medborgardialog och delaktighet*. Tillgänglig via: <http://www.stockholm.se/Fristaende-webbplatser/Fackforvaltningssajter/Stadsledningskontoret/medborgardialog/> [2018-12-13]
- Stockholm stad. (2018a). *Mälaren - Årstaviken*. Tillgänglig via: <http://miljobarometern.stockholm.se/vatten/sjoar/arstaviken/> [2019-01-31]
- Stockholm stad. (2018b). *Statistik i Stockholm Befolkningsprognos 2018*. Tillgänglig via: <http://statistik.stockholm.se/attachments/article/188/Befolkningsprognos%202018.pdf> [2018-12-17]
- Stockholms stad. (2018c). *Stockholmskällan - Kolonisten Gotthard Ljunglöf kritiserar reglerna för koloniträdgårdar i brev till Anna Lindhagen*. Tillgänglig via: <https://stockholmskallan.stockholm.se/post/21803> [2018-11-30]
- Stockholms stad. (2018d). *Årstaviken och Årsta holmars naturreservat*. Tillgänglig via: <http://www.stockholm.se/KulturFritid/Park-och-natur/Naturreservat-i-Stockholms-stad1/Arstaskogens-naturreservat/> [2019-03-06]
- Sveriges Riksdag. (2010). *Plan- och bygglagen*. Tillgänglig: [https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/plan--och-bygglag-2010900\\_sfs-2010-900](https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/plan--och-bygglag-2010900_sfs-2010-900) [2018-12-17]
- SVT nyheter. (2016). Publicerad 2 maj 2016. *Flest överklagade detaljplaner på Södermalm*. [artikel] Tillgänglig via: <https://www.svt.se/nyheter/lokalt/stockholm/flest-overklagar-detaljplaner-pa-sodermalm> [2018-12-17]
- Södermalms stadsdelsförvaltning. (2009). *Parkplan Södermalm. Del 2 Inventering, analys och åtgärdsförslag*. [PDF] Tillgänglig via: [www.stockholm.se/PageFiles/53485/Del%202%20Parkplan%20Sodermalm.pdf](http://www.stockholm.se/PageFiles/53485/Del%202%20Parkplan%20Sodermalm.pdf) [2019-02-01]
- This is service design doing. (u.å.). *This is service design doing - online companion*. Insbrück: This is service design doing. Tillgänglig via: <https://www.thisisservicedesigndoing.com/methods> [2018-11-21]
- Tritter, J., McCallum, A. (2005). *The snakes and ladders of user involvement: Moving beyond Arnstein*. [PDF] Publicerad i Health Policy 76 (2): 156-168. Tillgänglig via: [http://scholar.google.se/scholar\\_url?url=https%3A%2F%2Fwww.](http://scholar.google.se/scholar_url?url=https%3A%2F%2Fwww.)



sciencedirect.com%2Fscience%2Farticle%2Fpii%2FS0168851005001314&hl=sv&sa=T&oi=gpg&ct=res&c-d=0&d=6710138086585867450&ei=oYFFXNu7BNKTmwHz25vQBA&scisig=AAGBfm287pvj1HTB9g8iR-VAuuxEbYT8ryA&nossl=1&ws=1920x-1076&at=The%20snakes%20and%20ladders%20of%20user%20involvement%3A%20moving%20beyond%20Arnstein [2019-01-21]

White, M.P., Pahl, S., Wheeler, B. P., Fleming, L.E.F., och Depledge, M.H. (2016). *The 'Blue Gym': What can blue space do for you and what can you do for blue space?* [PDF] Publicerad i: Journal of the Marine Biological Association of the United Kingdom, 2016, 96(1), 5–12. Tillgänglig via: <https://www.cambridge.org/core/services/aop-cambridge-core/content/view/S0025315415002209> [2018-11-16]

White, M.P., Lovell, R., Wheeler, B. P., Pahl, S., Völker, S., och Depledge, M.H. (2018). Artikel: *Blue landscape and public health*. Publicerad i Oxford Textbook of Nature and Public Health : The Role of Nature in Improving the Health of a Population. Oxford: OUP Oxford Urban utveckling. (2018) *Ordlista – Urbanitet*. Tillgänglig via: <https://urbanutveckling.se/ordlista/stu/urbanitet> [2018-12-13]

Zimmerman, J., Stolterman, E., & Forlizzi, J. (2010). *An Analysis and Critique of Research through*

*Design: towards a formalization of a research approach*. Tillgänglig via: [https://www.researchgate.net/profile/John\\_Zimmerman4/publication/221441519\\_An\\_Analysis\\_and\\_Critique\\_of\\_Research\\_through\\_Design\\_towards\\_a\\_formalization\\_of\\_a\\_research\\_approach/links/0fcfd507d7d5c768a7000000.pdf](https://www.researchgate.net/profile/John_Zimmerman4/publication/221441519_An_Analysis_and_Critique_of_Research_through_Design_towards_a_formalization_of_a_research_approach/links/0fcfd507d7d5c768a7000000.pdf) [2019-03-29]

## Icke publicerat material

Hammarbäck, C. (2018). Intervju på Ideans kontor, Stockholm den 19 november 2018.

Lindqvist, L. (2018). Intervju på Ideans kontor, Stockholm den 19 november 2018.

Meurling, F. (2018). Intervju på Stockholm stads kontor, Stockholm den 22 november 2018.

# Figurreferenser

**Framsida.** Frogsjö, F. (2019). *Inzoomad planillustration klippan*. [Illustration]. [2019-02-20]

Free images. (2017). *Seamless wood texture*. [jpeg]. [2019-02-11]

Toffu (2019). *Common Pack - people top view - gående*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]

Toffu (2019). *Common Pack - people top view - läser liggandes*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]

Toffu (2019). *Common Pack - people top view - två äter pizza*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]

**Figur 1.** Frogsjö, F. (2019). *Placering i Sverige*. [Illustration]. [2019-02-05] Vector Free maps. (2019). *Sverigekontur*. [Illustration] Tillgänglig via: [2019-02-05]

Lantmäteriet (2018). *Stockholmskarta*. GSD-Ortofoto 1m färg © Lantmäteriet. Sökväg: [www.slu.se](http://www.slu.se) → Bibliotek → Skriva och referera → Kartor och upphovsrätt → Digitala kartor och geodata → Sök och ladda ner kartor och geodata → Zooma in på Stockholm [2019-02-28] Lantmäteriet (2018). *Stockholmskarta*.

GSD-Ortofoto 1m färg © Lantmäteriet. Sökväg: [www.slu.se](http://www.slu.se) → Bibliotek → Skriva och referera → Kartor och upphovsrätt → Digitala kartor och geodata → Sök och ladda ner kartor och geodata → Zooma in på Årstaviken [2018-12-05] Tillägg gjorda av Bergsten, S., Frogsjö, F. [2019-02-12]

**Figur 2.** Frogsjö, F. (2019). *Medborgardialogprocessen*. [Illustration]. [2019-02-04]

**Figur 3.** Frogsjö, F. (2018). *Konkurrens om utrymme*. [Fotografi]. [2018-12-11]

**Figur 4.** Frogsjö, F. (2018). *Årsta holmar*. [Fotografi]. [2019-02-04]

**Figur 5.** Bergsten, S. (2018). *Grindförsedd båtklubb*. [Fotografi]. [2018-12-11]

**Figur 6.** Frogsjö, F. (2018). *Kolonilotter Årstaviken*. [Fotografi]. [2018-12-10]

**Figur 7.** Bergsten, S. (2019). *Arnsteins stege*. [Illustration]. [2019-01-25]

**Figur 8.** Bergsten, S., Frogsjö, F. (2019). *Design Thinking - teori*. [Illustration]. [2019-02-05]

**Figur 9.** Bergsten, S., Frogsjö, F. (2019). *Design Thinking - metod*. [Illustration]. [2018-12-15]

**Figur 10.** Stockholms stads Stadsbyggnadskontor. (2019). *Grundkarta med höjdkurvor*. Tillägg gjorda av Bergsten, S., Frogsjö, F. [2019-02-12]

**Figur 11.** Frogsjö, F. (2018). *Poster E1*

*Workshop i Årstaviken*. [Illustration]. [2018-10-26]

**Figur 12.** Frogsjö, F. (2019). *Idégenereringsprocessen*. [Illustration]. [2019-02-05]

**Figur 13.** Frogsjö, F. (2019). *Varianter för prototypa*. [Illustration]. [2019-03-01]

**Figur 14.** Bergsten, S. (2018). *Tavelram*. [Fotografi]. [2018-12-11]

**Figur 15.** Lantmäteriet. (2018). *Ortofoto*. Sökväg: [www.slu.se](http://www.slu.se) → Bibliotek → Skriva och referera → Kartor och upphovsrätt → Digitala kartor och geodata → Sök och ladda ner kartor och geodata → Zooma in på Årstaviken [2018-12-05]

Frogsjö, F. *Material Prototyp 3*. [Illustration]. [2019-01-05]

**Figur 16.** Stockholms stads Stadsbyggnadskontor. (2019). *Grundkarta med höjdkurvor*. Tillägg gjorda av Bergsten, S., Frogsjö, F. [2019-02-12]

**Figur 17.** Bergsten, S. (2018). *Frida på workshop i Årstaviken*. [Fotografi]. [2018-11-26]

**Figur 18.** Frogsjö, F. (2018). *E1 Workshop i Årstaviken*. [Fotografi]. [2018-11-26]

**Figur 19.** Frogsjö, F. *Resultat T1 Tematisering*. [Illustration] [2019-02-05]

**Figur 20.** Frogsjö, F. (2018). *Tematiserar*. [Fotografi] [2018-11-26]

**Figur 21.** Frogsjö, F. (2018). *Upplevelsestudie – sittplatser*. [Fotografi]. [2018-11-27]

**Figur 22.** Frogsjö, F. (2018). *Upplevelsestudie – uppställda båtar*. [Fotografi]. [2018-11-27]

**Figur 23.** Frogsjö, F. (2018). *Skylt – cyklist*. [Fotografi]. [2018-12-04]

**Figur 24.** Frogsjö, F. (2018). *Insikter – Sofia*. [Fotografi]. [2018-12-04]

**Figur 25.** Bergsten, S. (2018). *T1 Gruppbild*. [Fotografi]. [2018-12-10]

**Figur 26.** Frogsjö, F. (2018). *T1 Sofia och användare*. [Fotografi]. [2018-12-10]

**Figur 27.** Bergsten, S. (2018). *T1 Frida och användare*. [Fotografi]. [2018-12-10]

**Figur 28.** Frogsjö, F. (2018). *Pr2*. [Fotografi]. [2018-12-19]

**Figur 29.** Frogsjö, F. (2018). *Pr2 resultat*. [Illustration]. [2019-01-09]

**Figur 30.** Lantmäteriet (2018). *GSD-Ortofoto 1m färg © Lantmäteriet*. Sökväg: [www.slu.se](http://www.slu.se) → Bibliotek → Skriva och referera → Kartor och upphovsrätt → Digitala kartor och geodata → Sök och ladda ner kartor och geodata → Zooma in på Årstaviken [2018-12-05] Tillägg gjorda av Bergsten, S., Frogsjö, F.

**Figur 31.** Frogsjö, F. (2019). *Deltagare i T3*. [Fotografi]. [2019-01-07]

**Figur 32.** Frogsjö, F. (2019). *Åtgärder*. [Illustration].

Frogsjö, F. (2017). *Årsta broar*. [Fotografi]. [2019-03-04]



- Frogsjö, F. (2017). *Årsta holmar*. [Fotografi]. [2019-03-04]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - cyklandes*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - gående med kassar*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - gående med hund*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - sittande med gitarr*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Figur 33.** Frogsjö, F. (2018). *Formgivningskoncept*. [Illustration]. [2019-02-05]
- Figur 34.** Stockholm stads Stadsbyggnadskontor. *Grundkarta med höjdkurvor - illustrationsplan*. (2019) Tillägg gjorda av Bergsten, S., Frogsjö, F. [2019-02-12]
- Figur 35.** Bergsten, S. (2019). *Uzoomad planillustration torget*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Figur 36.** Bergsten, S., Frogsjö, F. (2019). *Inzoomad planillustration torget*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Free images. (2017). *Seamless wood texture*. [jpeg]. [2019-02-11]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - gående med ryggsäck*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - liggande på sittmöbel*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - sittande på sittmöbel*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - sittande vid bord*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - sittande vid bord med dator*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - sittande vid bord med hörlurar*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - sittande vid bord och skissar*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - sittande vid piano*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - åkande på skateboard*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Figur 37.** Bergsten, S., Frogsjö, F. (2019). *Perspektivskiss torget*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - höst-häng*. [Illustration]. [2019-01-28]
- Figur 38.** Bergsten, S. (2019). *Sektionsskiss torget*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Emma och Sara foodboat*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Erik och lille Hjalmar*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Frogsjö, F. (2019). *Skalgubbe - man och barn*. [Illustration]. [2019-01-17]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - män vid cafébord*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - pojke tittar upp*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Sara sitter*. [Illustration]. [2019-02-18]
- Figur 39.** Bergsten, S., Frogsjö, F. (2019). *Perspektivbild torget*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Free images. (2017). *Seamless wood texture*. [jpeg]. [2019-02-11]
- Frogsjö, F. (2019). *Skalgubbe sittandes vid bord*. [Illustration] [2019-02-10]
- Frogsjö, F. (2019). *Skog*. [Fotografi] [2018-07-10]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - gående i vit kappa*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - gående läsandes tidningen*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - gående med bok*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - gående med hund*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - gående med händerna i fickorna*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - sittande intill gitarrspelande*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Toffu (2019). *Common Pack - people*

- VII - sittande med gitarr rött hår. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - sittande med gitarr svart hår*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - sittande med knuten tröja över bröstet*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - stående med handväska*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - stående med ryggen vänd*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - stående läser från lapp*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - stående med huvudet nedåt*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - stående med vit keps*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Toffu (2019). *Common Pack - people VII - stående på ett ben i mönstrad tröja*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/64-common-pack-people-vii> [2019-02-27]
- Figur 40.** Frogsjö, F. (2019). *Utzoomad planillustration klippan*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Figur 41.** Frogsjö, F. (2019). *Inzoomad planillustration klippan*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Free images. (2017). *Seamless wood texture*. [jpeg]. [2019-02-11]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - gående*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - läser liggandes*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - två åter pizza*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Figur 42.** Frogsjö, F. (2019). *Perspektivskiss klippan*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Figur 43.** Frogsjö, F. (2019). *Perspektivskiss klippan*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Johan badar*. [Illustration]. [2019-02-18]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Simon står*. [Illustration]. [2019-01-25]
- Frogsjö, F. (2019). *Skalgubbe - Johan sitter*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Frogsjö, F. (2019). *Skalgubbe - Man sommar*. [Illustration]. [2019-01-17]
- Figur 44.** Bergsten, S., Frogsjö, F. (2019). *Sektionsskiss klippan*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Frida går i vattnet*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Johan hoppar*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Helene står*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Kompisar med badring*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Kvinna går*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Figur 45.** Frogsjö, F. (2019). *Perspektivbild klippan*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Free images. (2017). *Seamless wood texture*. [jpeg]. [2019-02-11]
- Frogsjö, F. (2019). *Skalgubbe - Helen går i vattnet*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Frogsjö, F. (2019). *Skalgubbe - Frida ska bada*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Frogsjö, F. (2019). *Skalgubbe - Kvinna i vit kappa*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Figur 46.** Bergsten, S. (2019). *Utzoomad planillustration stigen*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Figur 47.** Bergsten, S., Frogsjö, F. (2019). *Inzoomad planillustration stigen*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Free images. (2017). *Seamless wood texture*. [jpeg]. [2019-02-11]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - gående kvinna*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Toffu (2019). *Common Pack - people top view - gående man*. [Illustration] Tillgänglig via: <https://www.toffu.co/downloads/67-common-pack-people-top-view> [2019-02-08]
- Figur 48.** Bergsten, S., Frogsjö, F. (2019). *Perspektivskiss stigen*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Frogsjö, F. (2019). *Skalgubbe - Frida står*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Frogsjö, F. (2019). *Skalgubbe - Sara går*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Figur 49.** Bergsten, S. (2019). *Sektionsskiss stigen inzoomad*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Frida tittar ut*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Joggare*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Äldre par*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Figur 50.** Bergsten, S. (2019). *Sektionsskiss stigen utzoomad*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Kvinna med hund*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Figur 51.** Bergsten, S., Frogsjö, F. (2019). *Perspektivbild stigen*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Free images. (2017). *Seamless wood texture*. [jpeg]. [2019-02-11]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Adam promenerar*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Mamma pappa promenerar*. [Illustration]. [2019-02-20]
- Bergsten, S. (2019). *Skalgubbe - Sara och kille tittar ut*. [Illustration]. [2019-02-20]







